

FILOSOFISKA FAKULTETEN
INSTITUTEN FÖR SKANDINAVISKA SPRÅK OCH LITTERATUR

Marko Mitrović

**Översättning av filmvetenskapliga texter från
svenska till kroatiska och från kroatiska till svenska**
Magisterarbete

Handledare:

Zvonimir Novoselec, Janica Tomić

Zagreb, 2014

Innehåll

1. Inledning.....	3
2. Teoretiska delen.....	4
3. Originaltexter på svenska.....	8
4. Originaltexter på kroatiska.....	66
5. Översättningar på kroatiska.....	78
6. Översättningar på svenska.....	122
7. Ordlista.....	137
8. Litteraturförteckning.....	144

1. Inledning

1.1 Ämne och syfte

Ämnet för mitt magisterarbete är översättning av filmvetenskapliga texter från svenska till kroatiska och vice versa. Grunden till mitt val är helt enkelt: jag älskar att titta på filmer. Dessutom älskar jag, naturligtvis, att läsa ibland publikationer som behandlar företeelser ur denna domän, från filmindustrin själv till filmteorin. Eftersom jag har läst intressanta filmmagasin och –böcker i de senaste tio åren (bland annat den kroatiska versionen av magasinet *Total Film* (som inte publiceras mer, tyvärr)), har jag stött på (och lagt på minnet) några intressanta begrepp som *blockbuster*, *box-office* osv. För mig är det också intressant att se hur olika termer cirkulerar inom filmvetenskapliga domäner i olika länder (i detta fall i den kroatiska och svenska filmvetenskapliga ramen). Därför har det inte varit svårt för mig att syssla mig så intensivt med de filmvetenskapliga texterna jag har valt att översätta (åtminstone vissa delar av varje text). Men först måste jag i alla fall betona att detta arbete fokuserar primärt på texternas terminologiska aspekt och inte så mycket på praktisk användning av existerande översättningsteorier.

Syftet med detta arbete är att jämföra och ge en överblick över några av de filmvetenskapliga begreppen som idag används mycket ofta i den kroatiska och svenska filmindustrin. För översättningar från svenska till kroatiska har jag valt texter som behandlar olika, mest praktiska aspekter av filmindustrin generellt (t.ex. om hur ett manus skulle skrivas, något om filminspelningsprocessen själv och även om filmdistributionen) och för översättningar till svenska har jag valt rent filmteoretiska texter. Jag har gjort det så eftersom jag beslöt att däka både den praktiska och abstrakta aspekten vid översättningen av filmvetenskapliga texter.

1.2 De valda texterna

För översättningen till kroatiska har jag valt avsnitt från följande texter:

1. *Dystopi och jordens undergång - en genreanalys av dystopiska inslag i fiktiv film* (2011): uppsatsen behandlar ursprunget av begreppet *dystopi* och dess utveckling till en särskild genre (först och främst med hänsyn till science fiction);
2. *Prosa vs manus, litteratur vs film* (2012): en uppsats om allt som utgör ett manus och dess roll i filminspelningen;
3. *Svensk film genom fönster – Åsikter om villkoren för filmdistribution i Sverige från aktörer i branschen* (2012): en uppsats om de nuvarande distributionsmöjligheterna för filmer i Sverige;
4. *En Method Actors metod – Robert De Niros tillvägagångssätt med rollerna* (2007): en uppsats om Robert De Niros särskilda skådespelningsmetod;

5. *Orealistiska ljud i film, nödvändigt eller inte?* (2012): uppsats om filmljudläggningen och dess roll i filmens dramaturgiska komponent;

6. *Filmboken* (1996/2004): en bok som behandlar alla aspekter av filmproduktionen (t.ex. skrivning av manuskripten, inspelningsprocessen, filmgenrer, analysen av enskilda filmer osv.).

För översättningar till svenska har jag valt avsnitt från två filmvetenskapliga böcker skrivna av två prominenta kroatiska författare inom den filmvetenskapliga domänen: Ante Peterlić (*Osnove teorije filma*) och Hrvoje Turković (*Film: zabava, žanr, stil*). Boken *Osnove teorije filma* (*Filmteorins fundament*) behandlar de primära egenskaper som utgör en film (bildstorlek, kameravinklar och -rörelser osv.), men också dess aspekter som skiljer sig mycket från företeelser i den verkliga världen (t.ex. ljud som finns på film, men egentligen inte i verkligheten, eller särskilda ljud som man inte får höra omkring sig). Å andra sidan behandlar boken *Film: zabava, žanr, stil* (*Film: underhållning, genre, stil*) är fokuserad på begreppen *genre* och *stil* och i detta verk försöker författaren att bestämma vad som egentligen utgör dessa.

2. Teoretiska delen

2.1 Referenser för filmvetenskapliga termer

I Kroatien finns det fortfarande inga speciella ordböcker eller glossarier för svenska filmvetenskapliga termer. På grund av denna referensbrist finns det också en ordlista av de viktigaste termerna från textavsnitten tillsammans med deras översättningar.

2.2 Problem vid översättningen av filmvetenskapliga termer

Det är allmänt känt att varje språk har sitt eget system av lexikala enheter. Det sker på grund av faktumet att varje kultur skiljer sig från andra kulturer, vilket betyder att varje kultur betraktar världen omkring sig på ett särskilt sätt. Helt enkelt, det kan finnas saker i en viss kultur som inte ens förekommer eller utvecklats i en annan kultur. I detta fall handlar det om vissa företeelser i filmindustrins domän som, till exempel, utvecklats fullständigt och även nämnts i Hollywood eller Sverige, men inte i Kroatien, eftersom filmindustrin är inte så "spridd" där. Detta representerar en ideal situation för de så kallade *lexikala luckor*: man har fortfarande inte införd rent kroatiska ord för särskilda företeelse i den svenska filmindustrin och filmindustrin generellt (jag tror att, även om man försöker göra detta, kommer man inte att snart acceptera en eventuell kroatisk version av ord som t.ex. *blockbuster* eller *video on demand*, just som i domänen av informationsteknik som har blivit dominant i de flesta delen av världen). Dessutom måste man betona att det fortfarande inte gjorts en detaljerad kontrastiv svensk-kroatisk analys av filmvetenskapliga termer. I alla fall kan man enligt

denna uppsats se att det fortfarande finns ett stort antal av engelska termer som används inom filmindustrin generellt.

2.3 Översättningsmetoder

För de flesta termer kunde jag hitta deras exakta ekvivalenter med hjälp av ordböcker (som Lexin eller Langenscheidt). För vissa termer måste jag hitta ekvivalenter med hjälp av deras komponenter (t.ex. *scenanvisning* och *scenangivelse*) eller göra parafraser med hjälp av kontext. Det finns också många termer på engelska som är fortfarande dominerande både i den amerikanska och europeiska filmindustrin (t.ex. *video on demand*) och som används i deras ursprungliga form även i den kroatiska film- och distributionsdomänen. Därför beslöt jag att behålla originalformen för flesta av dem. Som hjälpmedel har jag dessutom använt min egna "intuition", dvs. allt som jag kan minna mig på när jag har läst några filmmagasin och filmvetenskapliga publikationer.

2.4 Några av de mest intressanta problemen vid översättningen

I texten *Prosa vs manus, litteratur vs film* (2012) finns den följande textdelen på sidan 10:

"Filmmanuskript, ofta förkortat till **filmmanus** eller bara **manus**, är det skriftliga underlag med repliker och scenanvisningar som utgör grunden för en film. [...]"

Den mest intressanta delen av denna sats befinner sig i början: Hur kan man översätta båda korta versioner av ordet *filmmanuskript* (alltså *filmmanus* och *manus*)? Svaret är att det finns bara EN förkortad version av den kroatiska ekvivalenten till *filmmanuskript* – det är *scenarij*. Därför kommer översättningen av denna del att se så ut:

"Filmski scenarij (skraćeno **scenarij**)..."

I texten *En Method Actors metod* (2007) finns begreppet *Method Actor* för vilket det inte finns en kroatisk ekvivalent. I alla fall finns det en översättning för begreppet *Method Acting* – *metodska gluma*¹. Därför kan man använda detta ekvivalent som fundament för att hitta ekvivalenten till begreppet *Method Actor*: om *Method Acting* betyder *metodska gluma* på kroatiska, så kan *Method Actor* översättas med *metodski glumac*.

I texten *Orealistiska ljud i film* (2012) finns det en överblick över den så kallade *dramaturgiska kurvan*. Den svenska varianten av detta består av fem delar: anslag, presentation, fördjupning, klimax/konfliktupptrapning, konfliktförlosning/upplösning och avtoning. I den kroatiska filmdomänen används mest *den dramaturgiska kompositionen* (det är den exakta översättningen) för att dela upp handlingen i en viss film. Denna är först och

¹ <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1069>

främst kompatibel med teatern och dramat. Dessutom har dess delar annorlunda benämningar: *uvod* ("inledning"), *zaplet/komplikacija* ("fördjupning/komplikation"), *vrhunac/kulminacija* ("klimax/konfliktupptrapning"), *preokret/peripetija* (momentet där filmens handling tar en helt annan, oväntad riktning) och *rasplet* ("upplösning"). Som man kan se, finns det inte begreppen *anslag*, *presentation* och *avtoning* i den kroatiska dramaturgiska kompositionen. Därför måste jag använda kontexten för att försöka hitta passande ekvivalent till dessa ord. Så har jag översatt *anslag* med *uvod*, *presentation* har jag helt enkelt översatt med *prezentacija*, och *avtoning*, som betyder slutet av en viss film, kan översättas med *svršetak/kraj* (*avtoning* betyder egentligen att filmbilden blir svart vid slutet).

Orden *anslag* förekommer också i avsnittet från *Filmboken* (2007). Där har jag översatt begreppet *anslag* med det kroatiska ordet *najava* eftersom jag tror att denna ekvivalent passar bäst på grund av kontexten. I *Filmboken* beskrivs *anslag* som ett kort filmavsnitt genom vilken åskådaren bli engagerad i huvudkonflikten i en viss film. Detta påminner mig å andra sidan på filmtrailern som skulle väcka upp vårt intresse till att titta på en viss film innan den visas på bio (eller på teve). Dessutom visar filmtrailern bara filmens huvudkonflikt, precis som anslaget. Därför beslöt jag att använda *najava* som ekvivalent till *anslag*.

2.5 Slutsats

Som jag redan har sagt, beslöt jag att översätta texter som rör dömanen som rör film. Den primära källan för texter på svenska var webbsidan uppsatser.se, trots att det var lite svårt i början att hitta de mest passande texttyper (eftersom de flesta texterna handlar om filmproduktionens och filmdistributionens tekniska aspekter och är skrivna för en begränsad läsaregrupp). I alla fall försökte jag att hitta texter av en mer populärvetenskaplig karaktär eller, om detta inte fungerade, åtminstone hitta artiklar ur filmtidskrifter som liknar den kroatiska utgåvan av *Total Film*. Vidare, medan jag försökte att hitta de viktigaste kroatiska "representanter" för filmvetenskapliga texter, kom jag genast ihåg på Ante Peterlić och hans bok *Osnove teorije filma*, vilken är ett väldigt passande verk för mitt översättningsarbete. Så har jag beslutit att syssla med några avsnitt ur denna bok, tillsammans med avsnitten ur boken *Zabava, žanr, stil* av Hrvoje Turković, i vilken det bland annat handlar om genrer, ett intressant tema vilket är fortfarande grunden till "heta" debatter och en filmaspekt som fortfarande inte "etablerats" eller "fixerats" totalt. Filmgenrer är inga strikt fixerade enheter som kan avgränsas klart från varandra eftersom filmindustrin själv inte är fixerad. Filmindustrin förändras ständigt eftersom teknologin och inspelningsmetoder utvecklas ständigt.

Vidare kan jag säga att det var mycket intressant att syssla med filmvetenskapliga texter. De representerar en särskild metaspråklig (eller snarare "metafilmisk") företeelse i filmindustrins domän: i filmvetenskapliga texter försöker olika författare uttrycka allt som inte låter uttrycka sig så lätt (när man pratar om filmen som ett medium). Man kan även säga att filmvetenskapliga texter på något sätt liknar filosofiska verk (åtminstone är det så med boken av Ante Peterlić).

Till slut måste jag betona att filmen är min favoritunderhållningsform: en väldigt effektiv kombination av handling, dialog och musik som överför mig till ett helt annorlunda universum i vilket allt är möjligt. Om alla dessa element utgör en perfekt enhet i vilken det inte ens finns något onödigt, så kan en viss film blir tidlös. Sådana filmer är, åtminstone enligt mitt förmenande, *The Fifth Element* (1997), *The Matrix* (1999), *Terminator 2: Judgment Day* (1991), *District 9* (2009) eller *Raiders Of The Lost Ark* (1981); jag kan titta på de evigt, oberoende på om det gör jag nu eller om det kommer jag att göra tio eller trettio år i framtiden. Och det är just sådana filmer som är grunden på varför jag är så stolt över att älska den sjunde konstarten.

3. Originaltexter på svenska

Textavsnitt #1

ÖREBRO UNIVERSITET
Akademin för humaniora utbildning och samhällsvetenskap

Dystopi och jordens undergång

En genreanalys av dystopiska inslag i fiktiv film

C-uppsats, framlagd 2012-01-11
Medie- och kommunikationsvetenskap – inriktning film
Handledare: Johan Nilsson
Författare: Jenny Emanuelsson & Elsa Stjernström

1. Inledning

Vi har valt att ägna denna uppsats till området dystopiska filmer. När vi först hörde termen dystopiska filmer associerade vi den genast till ett flertal filmer. Dystopi är dock ingen erkänd filmgenre, eller subgenre. När vi tittade på stora filmsajter som imdb.com eller boxofficemojo.com, så lyste denna genre med sin frånvaro. När vi istället letade efter termen i filmvetenskapliga böcker fick vi ett fåtal träffar, men det framgick också att det forskarna menar när de skriver dystopiska filmer är filmer som innehåller dystopiska inslag. Genom att googla termen fick vi däremot ett antal träffar. Men dessa träffar ledde enbart till listor gjorda av enskilda människor utan stöd av vetenskaplig forskning. Detta ledde oss till att dra slutsatsen att dystopiska filmer inte är en erkänd filmgenre. Detta intresserade oss eftersom vi och vi anar att även andra människor, trots detta associerar en grupp filmer till termen dystopiska filmer. Det innebar också att vi till en början fann det svårt att reda ut vad dystopiska filmer egentligen innebar. Det finns följaktligen inte mycket forskning inom ämnet och vi har inte hittat någon speciell forskare som utmärkt sig i ämnet. Vi insåg tidigt att vi var tvungna att reda ut begreppet dystopi. Vad är det egentligen? Vilka filmer kunde platsa under detta begrepp? Vi upptäckte att det fanns ett flertal filmer som passade under detta samlingsnamn hämtade inom flera genrer. Nyckeln till denna uppsats fick alltså bli genrer.

Filmer om utomjordingar, miljökatastrofer och apokalypsen har existerat långt tillbaka i filmens historia. Man finner dem inom en rad olika genrer, som till exempel action, drama, äventyr och komedi. Vi tycker att det är intressant att filmer inom så pass olika genrer kan innehålla dystopiska inslag. Hur kan till exempel en skräck/komedi som *Shaun of the Dead* (2004) och ett äventyr/drama/science fiction/thriller som *Children of Men* (2006) båda sägas vara dystopiska filmer trots att de har ursprung i olika genrer där det existerar helt olika konventioner?

Det var denna fråga som intresserade oss och vi kommer i denna uppsats därför att försöka reda ut om dystopi kan klassificeras som en egen genre och vilka filmer som i så fall hör dit. Genrer är ett ganska svårgripbart ämne men nästan omöjligt att komma ifrån när man diskuterar film. Vi anser därför att det är viktigt att lyfta fram temat dystopi eftersom vi tycker att det har kommit i skymundan eller tidigare endast kategoriserats som en inofficiell subgenre till andra genrer.

1.1 Bakgrund

Vi anser att det är viktigt att först klargöra vad vi menar med termen dystopiska filmer när vi använder oss av den i vår uppsats. Vi är medvetna om att filmerna som vi kommer att analysera redan är tilldelade genrer och därför kan man exempelvis inte kalla en post-apokalyptisk film för en dystopisk film utan grunder. Det skulle innebära att man avlägsnar en annan genre till förmån för en ny, vilket är oförsvarligt utan argument som stödjer det påståendet. Vi vill därmed betona att när vi använder oss av begreppet dystopiska filmer i denna uppsats (innan analysen är genomförd), talar vi enbart om filmer som vi anser innehåller dystopiska inslag och det är alltså inte ett påstående om att filmerna vi analyserar är dystopiska. Vi kommer nedan att redogöra för begreppet dystopi, men även för utopi (då det är nästintill omöjligt att klargöra vad dystopi är utan att redogöra för utopi), eftersom dystopi är grundläggande för denna uppsats. Vi kommer även att beskriva genren science fiction därför att den innehåller många av de teman som förknippas med dystopi.

Den engelske politikern och författaren Sir Thomas More bildade begreppet utopi redan på 1500-talet. Han kombinerade ordet *eutopia* (som på engelska betyder ”good place”) med *outopia* (som på engelska betyder ”no place”). Begreppet syftade då på att det inte finns någon annan plats som kommer bli bra bortom vårt samtida liv. Ordet utopi har sedan Mores utformning av begreppet använts som planering och inspiration för framtiden, men begreppet har också använts som ett sätt att analysera nutidens misslyckanden.¹

Begreppet dystopi kommer från det grekiska ordet *dys* (som betyder dåligt eller onormalt) och engelskans *utopi* och det var filosofen John Stuart Mill (1806-1873) som grundade begreppet.² Dystopi är ett nyare fenomen än utopi och begreppet växte fram ur dominansen av vetenskapligt tänkande. Dystopi förekommer till stor del i politisk och kulturell kritik som yrkar på behovet av en förändring i nutiden. Begreppet syftar till ett sökande efter en värld som är bättre än den förutspådda snarare än ett försök att förbättra nutiden.³ Det finns relativt tidiga exempel på dystopiska texter däribland H.G. Wells bok *The Time Machine* från 1895, George Orwells bok *Nineteen Eighty-Four* från 1949 och Russell Hobans bok *Riddley Walker*

¹ Matthew Allen ‘Utopia and Dystopia’ i Roberta E. Pearson & Philip Simpson (red.), *Critical Dictionary of Film and Television Theory*, Routledge, London, 2001, s. 457.

²<http://www.oxfordreference.com.db.ub.oru.se/views/ENTRY.html?entry=t87.e2590&srn=2&ssid=386497295&authstatuscode=202> Hämtat 2011-11-11

³ Allen, s. 458.

från 1980.⁴

Erika Gottlieb skriver i *Dystopian fiction east and west: universe of terror and trial* att dystopisk fiktion speglas ett samhälle där makthavarna medvetet undergräver rättvisa. Enligt Gottlieb kan science fictionlitteratur från 1900-talet ses som en protest mot den superstat som innebär ett samhälle präglad av terror och uppgjorda rättegångar.⁵ Dystopiskt tänkande kan framför allt hittas inom science fiction, både i skrift, film och television.⁶

Kort sagt är utopi en föreställning om ett (ouppnåeligt) idealtillstånd och dystopi är en negativ framtidsvision. Begreppen kan tyckas komplicerade och är relativt utforskade inom filmvetenskapen. Trots detta har det under filmhistorien producerats ett stort antal dystopiska filmer.

1.1.2 Science fiction

Science fictiongenren kan kännas igen genom sin iscensättning som skiljer sig från vår verkliga värld, till exempel i form av ny teknologi eller kontakt med utomjordingar.⁷ Ett återkommande tema i science fictionfilmer är vetenskapens förmåga att manipulera människokroppen och ett kluvet förhållande till teknologi. Vanliga berättargrepp i science fictionfilmer är parallella världar, tidsparadoxer och alternativa verkligheter. Människans undergång till följd av miljöförstöring, sjukdomar och krig är också ett allt vanligare återkommande tema i science fictionfilmer.⁸

Science fiction ses av somliga som en egen filmgenre, andra menar att det är en subgenre till skräck eller fantasyfilmen. Science fictionfilmers mise-en-scène är idag en plats där specialeffekter kan uttryckas till fullo. Dess narrativ består ofta av en kombination av oro för ”tänk om” scenarior och föreställda teknologiska framtider. Detta blandas ofta med inslag av traditionella actionäventyr.⁹ Science fictiongenren har under åren visat upp en rad olika estetiska stilar. Till exempel realism, serieböcker och mystiska eller intellektuella

⁴<http://www.oxfordreference.com.db.ub.oru.se/views/ENTRY.html?entry=t56.e356&srn=3&ssid=386497295#F1RSTHIT> Hämtat 2011-11-11

⁵ Erika Gottlieb, *Dystopian Fiction East and West Universe of Terror and Trial*, [Elektronisk resurs], McGill-Queen's University Press, Montreal, 2001 s. i.

⁶ Allen, s. 458.

⁷<http://www.oxfordreference.com.db.ub.oru.se/views/ENTRY.html?entry=t226.e542&srn=2&ssid=1213042710#F1RSTHIT> Hämtat 2011-11-16

⁸<http://www.ne.se.db.ub.oru.se/lang/science-fiction> Hämtat 2011-11-16

⁹ Gill Branston & Roberta E. Pearson 'Science fiction' i Roberta E. Pearson & Philip Simpson (red.), *Critical Dictionary of Film and Television Theory*, Routledge, London, 2001, s. 391.

utforskningar. En stor del av genrens lockelse ligger i dess kapacitet att förverkliga olika sorters föreställningar. Med hjälp av specialeffekter kan science fiction skapa nya platser, dimensioner och gränser som omdefinierar och ifrågasätter tanken om exakt vad det innebär att vara mänsklig.¹⁰

Geoff King och Tanya Krzywinska skriver i *Science Fiction Cinema: from outerspace to cyberspace* att man kan definiera science fiction som en genre med hjälp av Rick Altmans distinktion mellan *semantiska* och *syntaktiska* tillvägagångssätt för att studera genre. Science fiction kan delvis förstås och definieras enligt *semantiska* drag som till exempel platsen filmen utspelar sig på, exempelvis i framtiden, en annan galax eller i en annan dimension. Andra *semantiska* element inkluderar objekt som rymdskepp och resultaten av nya tekniker. Särskilda typer av karaktärer kan också finnas, dessa inkluderar exempelvis vetenskapsmän, cyborgs¹¹ och utomjordingar. Science fictionfilmer kan också definieras genom användningen av specialeffekter eller efter en speciell visuell stil. Med hjälp av ett *syntaktiskt* tillvägagångssätt kan man också undersöka hur de olika elementen i filmen, som är av betydelse, är organiserade.¹² Vi kommer att beskriva *semantik* och *syntax* närmare i avsnitt 3.2.1 *Semantik och syntax*.

Många science fictionfilmer presenterar utopiska framtidsvisioner, men dessa framställs vanligtvis som en illusion. Drömscenarior förvandlas till mardrömmar och rationella, kontrollerande samhällen är troliga att bli diktaturer. Science fictionfilmer har en tendens att fokusera på teknologiska mardrömmar snarare än på utopiska visioner. I dessa scenarior hotar teknologin att ta över, dominera, eller till och med att förgöra mänskligheten. Allt som vetenskap, teknologi och rationalitet utlovar misslyckas. Dystopi presenteras ofta som en misslyckad utopi och ger en bild av faran i att försöka bygga en perfekt värld. Det finns många exempel på denna typ av dystopiska inslag i science fiction, till exempel *2001: A Space Odyssey* (1968), *Metropolis* (1927), *Logan's Run* (1976) och *Gattaca* (1997).¹³

Science fictionfilmer presenterar ofta en skeptisk bild till utveckling av teknologi och vetenskap. Detta ser vi genom att science fictionfilmer undersöker de negativa följder

¹⁰ Geoff King & Tanya Krzywinska, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, Wallflower Press, London, 2000, s. 1-2.

¹¹ Uppstod först i science fiction litteraturen som en korsning mellan en maskin och en människa, ursprungligen en människohjärna med en robotkropp. [<http://www.ne.se.db.ub.oru.se/lang/cyborg>] Hämtat 2011-10-12.

¹² King & Krzywinska, s. 9-10.

¹³ Ibid, s. 15.

vetenskap kan medföra och uttrycker rädslor inför utvecklingar som sker inom områden som kärnvapen och utveckling inom genetik. Dystopiska framtidsscenarioer eller alternativa världar är ett vanligt inslag inom genren, men inte alla science fictionfilmer är helt dystopiska. De flesta science fictionfilmer försöker också ena skillnader som existerar mellan utopiska och dystopiska visioner. Science fiction har en tendens att värdesätta och uppmärksamma, vetenskap och teknologi men bara till en viss punkt eftersom vetenskap porträtteras som viktigt men som något som måste hållas under kontroll. Trots att den ses som väsentligt för människans ansträngning och nyfikenhet, så får den inte bli dominerande eller hota den rådande definitionen av mänskligheten. Det är bara när vetenskap eller teknologi tillåts glida ur människans kontroll som den leder till dystopi eller apokalyptisk förstörelse.¹⁴

1.2 Syfte och frågeställningar

Det övergripande syftet med denna uppsats är att diskutera dystopiska filmer i relation till genre. Vi vill undersöka om det finns tillräckligt många gemensamma konventioner i filmerna som gör att dystopi kan kategoriseras som en egen filmgenre. Vi kommer genom en genreanalys att studera fem filmer hämtade inom olika genrer. Genom att urskilja filmernas *dominant* vill vi studera om *dominantens* viktigaste *semantiska* och *syntaktiska* egenskaper går att koppla samman med dystopi och vilken betydelse de dystopiska elementen har för filmernas genreklassifikation. Vi kommer att grunda analysen på följande frågeställningar:

- Hur kommer filmernas *dominant* till uttryck i filmerna (till exempel mise-en-scène, ljud, kinematografi, karaktärer)?
- Vilka *semantiska* och *syntaktiska* element i filmerna styrker *dominanten*?
- Går det att finna gemensamma konventioner i filmerna?

1.3 Avgränsningar

Då det finns ett stort antal filmer med dystopiska inslag och vi inte har haft möjlighet att se alla dessa har vi varit tvungna att göra ett antal avgränsningar inför vår analys. Till att börja med bestämde vi oss för att begränsa oss till filmer producerade mellan år 2000-2010. Vi valde att studera denna tidsperiod därför att det gjorts många dystopiska filmer under dessa år. Under vårt sökande av dystopiska filmer insåg vi att många är amerikanska produktioner. Vi valde därför att endast fokusera på amerikanska produktioner i vår analys. Vad som

¹⁴ King & Krzywinska, s. 17-18.

2. Tidigare forskning

Genom att redogöra för tre studier om subgenrer som är vanligt förekommande inom science fiction vill vi påvisa att de alla har gemensamma teman och konventioner. Vi anser att det är nödvändigt att kartlägga dessa subgenrer för att kunna föra en genrediskussion kring dem. Subgenrerna är katastroffilmer, apokalyptiska filmer och ekologifilmer och vi anser att alla tre innehåller dystopiska inslag. Vi tycker att det finns ett behov av att förklara vilka dessa subgenrer är för att skapa förståelse för hur dystopi kan uttryckas i olika typer av filmer.

2.1 Katastroffilm

John Sanders skriver i *Studying disaster movies* att en katastrof eller det överhängande hotet av en katastrof, alltid varit ett viktigt element i katastroffilmer. Många tidiga filmer innehöll inslag av katastrofer och stumfilmsperioden var full av dramatik då människor föll offer för katastrofelement. Bibliska episka filmer innehöll de nödvändiga konventionerna för katastroffilm, däribland filmer som till exempel *Noahs Ark* (1928) och *Metropolis*. Trots att filmerna enligt Sanders inte är fullt förverkligade katastroffilmer så innehöll de element eller scener som skulle komma att återkomma i senare filmer.¹⁵ Katastroffilmer har under 1900-talet behandlat allt från naturkatastrofer till atombomber och utomjordingar men det var inte förrän i början på 1970-talet som katastrofgenren, som vi känner igen den idag, föddes på riktigt. Sanders menar att filmen *Airport* (1970) satte normen och underlaget för den växande trenden av filmiska massödeläggelser, där katastrofer fick en central plats medan en grupp kända stjärnor terroriseras.¹⁶ Sanders skriver:

It seems appropriate that a decade which would usher in an era of global economic problems, an unpopular and seemingly unwinnable civil war, the ongoing Cold War and manifold evidence of political corruption should form the backdrop to a series of films with the disaster at the heart of their narratives.¹⁷

Vidare skriver Sanders att efter 1970-talet minskade produktionen av katastroffilmer. Det skulle dröja ända till år 1993 och introduceringen av CGI- tekniken¹⁸ för att katastroffilmerna skulle födas på nytt. Möjligheterna som CGI-tekniken medförde demonstrerades med full kraft i *Jurassic Park* (1993).¹⁹ Sanders påpekar att överflödet av katastroffilmer under 1990-

¹⁵ John Sanders, *Studying Disaster Movies*, Auteur, Leighton Buzzard, 2009, s. 9.

¹⁶ Ibid., s. 11.

¹⁷ Ibid.

¹⁸ CGI står för Computer Generated Imagery.

¹⁹ Sanders, s. 11-14.

talet har fortsatt in på det nya millenniet. En mer avancerad CGI- teknik har öppnat upp möjligheter för filmskapare inom genren och det har funnits en tendens att fokusera på globala katastrofer istället för lokala händelser. Exempel på detta är *28 Days Later* (2002) och *War of the Worlds* (2005). Katastroffilmer kan tillhöra olika genrer som action, science fiction eller skräck men ändå räknats som katastroffilm. Under 2000-talet har katastroffilmen fortsatt att korsbefrukta sig med olika genrer genom att fokusera på nutida rädslor som global uppvärmning eller hotet av en annalkande influensapandemi.²⁰ Sanders skriver: "As long as apocalyptic predictions about the world continue to interest both film-makers and the audience alike, filmic representations of the world's demise will surely continue".²¹

Sanders menar alltså att det är intresset för apokalypsen som är anledningen till att det görs så många katastroffilmer. Vi anser att han har rätt till viss del men att han tenderar att förenkla en aning. Många av de filmer han studerar är amerikanska filmer med stor budget, som exempelvis *The Day After Tomorrow* (2004) och vi tror att det är betydligt fler faktorer inblandade i framgången än att människor enbart har ett intresse för apokalypsen. Till exempel kan spektakulära specialeffekter, kända skådespelare, en känd regissör eller marknadsföringen av filmen vara faktorer som lockar människor till att se filmen. Det finns ofta fler än ett tema som åskådare eftersöker när de går och ser en film. En åskådare kanske inte intresseras av apokalypsen i sig utan av miljötemat i *The Day After Tomorrow*. Samtidigt som *War of the Worlds* kanske intresserar en åskådare på grund av det grundläggande temat vilket är utomjordingar och inte själva apokalypsen.

Sedan anser vi att Sanders drar förhastade slutsatser när han skriver att så länge filmskaparen intresseras av apokalypsen, kommer filmerna att fortsätta produceras. Roland Emmerich som har regisserat *The Day After Tomorrow* har gjort flera katastroffilmer som exempelvis *Independence Day* (1996), *Godzilla* (1998) och *2012* (2009). Detta tyder ju på att filmskaparen har ett intresse för katastroffilmer, men däremot säger det inget om huruvida det är apokalypsen som intresserar honom, eller någon annan faktor. Vi anser alltså att det är svårt att utan en ingående auterstudie av filmerna avgöra i vilken grad Emmerich har varit med och bestämt filmernas utformning i filmskaparprocessen. Därför tycker vi att man ska vara försiktig när man uttalar sig om andras intresse, både gällande filmskapare och publik, utan en utförlig analys som stödjer påståendena. Vi anser alltså att Sanders förenklar bilden av varför

²⁰ Sanders, s. 15-17.

²¹ Ibid., s. 17.

det görs katastroffilmer när han skriver att de enbart påverkas av två faktorer eftersom det är så betydligt många fler faktorer inblandade i både filmskaparprocessen och i receptionsstadiet.

Fortsättningsvis skriver Sanders att katastrofgenren är född ur action/äventyrsgenren men kan ta många olika former. Det är en genre som ständigt byter skepnad och som gömmer sig bakom många olika filmiska fasader. Typiska teman i katastroffilm är naturkatastrofer, olyckor (orsakade av antingen en oförklarlig händelse eller orsakade av människan), terrorister eller kriminella attacker, hot från rymden (antingen naturliga eller utomjordingar), eller så är de teknologisk orienterade (nukleära, datorer, vetenskap).²² Sanders har karakteriserat katastroffilmer genom att de innehåller bland annat följande koder och konventioner:

- En hjälte eller hjältninna som lyckas överkomma katastrofen och rädda en liten grupp människor (även om hjälten kan dö på kuppen).
- Karaktärer med olika bakgrunder och i stor utsträckning olika personligheter, kastas ihop av omständigheterna och deras interaktion/konflikt är nyckeln till filmens narrativ.
- Ofta är ett barn, eller flera barn med i handlingen för att öka på dramatiken i narrativet.
- De finns en öppningssekvens där huvudkaraktärerna lyfts fram och katastrofscenariot förebådas.
- Orsaken till katastrofen kan ofta ledas tillbaka till människans inkompetens, inblandande eller övermod: även om det inte är beroende på dessa faktorer så är människans reaktion till katastrofen ofta bristfällig.
- Katastrofens inledande påverkan resulterar i att många dör vilket gör att narrativets fokus hamnar på en mindre grupp människor.
- Till och med karaktärer i den fokuserade gruppen kan komma att dö under filmen.
- Skurkar, eller obehagliga karaktärer kommer till slut att dö, men mer sympatiska karaktärer är inte immuna från döden.
- Det finns ofta ett romantiskt band mellan två karaktärer.
- Eftersom de flesta katastroffilmer är gjorda i Hollywood, är USA ofta platsen för

²² Sanders, s. 18.

katastrofen och dess individer/armé räddar oftast dagen.

- Filmerna har oftast en välkänd ensemble vilket ger åskådaren nöjet att spekulera i vem som kommer bli nästa offer.
- Det finns ofta en moral och något att lära sig av individerna eller mänskligheten i slutet av filmen.²³

Sanders teori om att katastroffilmer under 2000-talet korsbefruktat sig med olika genrer antyder också att dystopi kan korsbefrukta sig med flera genrer. Detta eftersom vi kan se tydliga exempel på dystopiska teman i katastroffilmer. Vi kommer därför att undersöka/diskutera huruvida konventionerna för katastroffilm även går att finna i de filmer vi kommer att analysera.

2.2 Apokalyptiska filmer

Kirsten Thompson skriver i *Apocalyptic dread: American film at the turn of the millennium* att apokalyptisk rädsla kan definieras som en fruktan och ångest inför framtiden och vad man kan räkna med kommer att sluta i jordens undergång. Begreppet apokalyps kommer från det grekiska ordet *apokalypsis* som betyder uppdaga eller avslöja. Apokalypsen förväxlas ofta med domedagen, olyckor, och katastrofer. Thompson skriver att dessa missförstådda associationer ger en överblick av vad Lois Parkinson Zamora kallar apokalypsens dialektala meningar - associationer med uppenbarelse, triumf, ordning och millenniet – vilket i sin tur leder in på vad Thompson kallar ”millennial dread” (fruktan inför millennieskiftet, förf. övers.) vilket hon skriver växte fram på 1990-talet. Hon skriver att ovanstående associationer har konvergerat till tron att i många domedagsscenarier är apokalypsen inte bara något dåligt, utan kan även lära oss en läxa så länge vi är kapabla att läsa tecknen.

Thompson menar att apokalypsen under år 1995-2005 har varit mest framstående inom genrerna science fiction och katastroffilm. Hon understryker dock att filmerna mellan år 1995-2005 sträcker sig bortom den traditionella synen på genrernas konventioner. Hon menar att dessa filmer har mer fokus på relationer inom familjen och familjens relation till samhället. Bland dessa nämner hon *Signs* (2002) och *Se7en* (1995).²⁴ Vi anser att Thompson understryker en viktig poäng när hon skriver att vi kan lära oss något av apokalypsen. Många dystopiska

²³ Sanders, s. 19.

²⁴ Kirsten Moana Thompson, *Apocalyptic Dread: American Film at the Turn of the Millennium*, State University of New York Press, Albany, 2007, s. 2-4.

filmer avslutas med en antydning om att nu när katastrofen eller apokalypsen ägt rum kan det bli bättre. Vi kommer i vår analys att gå in närmare på detta genom att beskriva en sådan nyckelscen i varje film. Hon har även rätt i att många dystopiska filmer under den perioden vi valt att undersöka har fokus på familjen. Det finns ofta en familje- eller kärleksrelation mellan några karaktärer i filmerna. Detta tar Sanders även upp som en konvention för katastroffilm. Vi ser alltså att de två subgenrerna på flera sätt liknar varandra.

Enligt Thompson härstammar apokalyptisk litteratur från de delar av Bibeln och andra judiska och kristna verk som förkroppsligar en apokalyps eller uppenbarelse via en profetia om framtiden. I dessa berättelser kulminerar konflikterna i en världskatastrof där en Messiasliknande figur triumferar över det onda.²⁵ Medvetenheten om jordens undergång reflekterar och bygger på hermeneutik, alltså tolkning av tecken som kan förutspå och förbereda oss inför framtiden. Frukten inför millennieskiftet var en mer specifik manifestation av en bredare kontext av frukten än den traditionella beskrivningen av apokalypsen. När något hemskt hände menade eskatologierna²⁶ att detta hemska var ett omen om början till slutet. I första hand pekade man på krig och oron i Mellanöstern och sedan på naturkatastrofer och människorsakade kriser. Thompson menar att anledningen till att dessa apokalyptiska fantasier har uppstått är för att de har utökats och konsekvent syftat på eller uttryckligen pekat på den verkliga historien om världen, vilken är fylld med alla sorters katastrofala och apokalyptiska händelser.²⁷

Vidare skriver Thompson att apokalyptism länge har haft en nära relation med science fictiongenren. Hon menar att båda vidrör fantasin om framtiden och en frukten om att jorden ska gå under. Under 1990-talet kom en explosion av filmer från Hollywood som innehöll en apokalyptisk frukten. Farhågor om millennieskiftet användes som bränsle för filmernas berättelser och man använde gamla format och anpassade dessa på nya rädslor. En samtida oro om global uppvärmning och klimatförändringar skildrades i halvsannolika domedagshandlingar och skapade ett kretslopp av katastroffilmer som utgör den mer senare eran med filmer som *The Core* (2003). Utveckling av specialeffekter möjliggjorde också nya

²⁵ Thompson (2007), s. 4.

²⁶ Eskatologi är läran om de yttersta tingen. Betecknar den kristna läran om världens undergång, Jesu återkomst, den allmänna uppståndelsen, den yttersta domen. Begreppet eskatologi kom att tillämpas även på icke-kristna religioners föreställningar om de yttersta tiderna och kom att omfatta inte enbart världens undergång och förnyelse (allmän eskatologi) utan också det som händer den enskilda människan efter döden.

<http://www.ne.se.db.ub.oru.se/lang/eskatologi> Hämtat 2011-10-19.

²⁷ Thompson (2007), s. 5-6.

visuella spektakel och eliminerade dyra inspelningar och stora statistteam.²⁸

Vi kan egentligen aldrig bevisa varför en genre är populär under en viss tid. Vi kan däremot forma ett antal antaganden kring det. Som Thompson skriver hade man kanske kunnat förvänta sig att apokalyptiska filmer skulle minska efter millennieskiftet år 2000 men de är i skrivandets stund fortfarande populära. Utomjordingar som invaderar jorden verkar inte ha gått ur modet vilket vi kan se i bland annat *Cloverfield* (2008), utmärkande är dock de ökande ekologifilmerna, som till exempel *The Day After Tomorrow*. Den fruktande apokalypsen handlar allt oftare om människans negativa miljöpåverkan på vår planet, något som även uppmärksammats i ett flertal dokumentärfilmer, som oundvikligen kommer att leda till jordens undergång. Vi ser alltså här hur gamla format anpassas på nya rädslor. Vår ökade medvetenhet om hur vi påverkar vår miljö och vad denna påverkan kan leda till i kombination med utvecklade specialeffekter möjliggör en ny apokalyptisk fruktan.

2.3 Ekologifilmer

Robin L. Murray och Joseph K. Heumann skriver i *Ecology and popular film: cinema on the edge* att när man studerar miljöaktivistiska filmer är diskussionen kring filmindustrins påverkan på miljön ofta bortglömd. På duken har filmer som *An Inconvenient Truth* starka miljömedvetna budskap men filmindustrin i Los Angeles påverkan på miljön ignoreras. Murray och Heumann skriver att enligt forskarna Charles J. Corbett och Richard P. Turco som forskar på UCLA Institute of the Environment, kan förklaringen till Los Angeles filmindustris påverkan vara att industrin drivs av många små och kortlevande produktionsbolag, snarare än stora långlevande bolag med stabila leverantörskedjor. Detta gör det svårt att utveckla långvariga miljövänliga praktiker.²⁹ Trots detta noterar Corbett och Turco att vissa studior och projekt effektivt använder miljövänliga praktiker. Detta görs via allt från återvinning av skräp och scenografi till försök av effektiv energianvändning och miljövänliga byggnormer. Exempel på sådana produktioner är *The Day After Tomorrow* och *Syriana* (2005) som båda var koldioxidneutrala produktioner, vilket innebär att den koldioxid som släpptes ut via maskineri och fordon under produktionen återgavs via plantering av träd och investering i miljövänliga teknologier. Corbett och Turco noterar även att sedan 2002³⁰ har miljöbudskap ökat och lyfts fram i allt fler filmer och filmindustripublikationer. Murray och Heumann ser

²⁸ Ibid., s. 12.

²⁹ Robin L. Murray, & Joseph K. Heumann, *Ecology and Popular Film: Cinema on the Edge*, SUNY Press, Albany, 2009, s. 1-2.

³⁰ Fram till 2009 när boken är skriven.

denna ökning som en hoppfull anledning till att fortsätta undersöka filmer i relation till de miljöbudskap de förmedlar. Murray och Heumann menar att samtida populära miljöaktivistiska filmer idag antingen använder en stark miljöaktiv retorik för att få publiken att agera eller så har filmerna uppenbara ekologimeddelanden gömda i komedi eller melodrama. Exempel på sådana filmer är *The Day After Tomorrow* och *Ice Age: The Meltdown* (2006).³¹

Vidare skriver Murray och Heumann att som en reflektion av "the Green movement", klasskampen och ett Hollywood under förändring under 1970-talet, var ekokatastroffilmer i förgrunden när det kom till miljömässiga budskap som fokuserade på skapandet av en tragisk ekohjälte. Filmerna lyfte fram ekohjältar vilka fungerade som domedagsprofeter med apokalyptiska meddelanden. 1970-talet ses som en period då miljörörelsen fick mainstream publikens godkännande. Miljörörelsen stöddes av en bred grupp av amerikaner, bland annat högerpolitiker under Richard Nixon som grundade Environmental Protection Agency (EPA).³² Miljörörelsens inflytande på populärkulturen finns kvar även idag och kan ses i filmer som till exempel *28 Days Later* och *Children of Men*.³³

Ekokritisk analys av filmer vilar enligt Murray och Heumann inte enbart på att rada upp uppenbara miljömeddelanden. Den involverar även en närmare studie av former, diskurser och historier som hjälpt till att definiera och undanskymma eventuella miljömedvetna tendenser som filmerna delar. Trots sina skillnader kan dessa filmer inspirera till miljövänliga åtgärder då de avslöjar mycket om den rådande ställningen inom miljöpolitik. Ekokritiska filmstudier kan alltså undersöka både innehållet i populärfilm och kritisera hur filmindustrin driver sin produktion.³⁴

Även i ekologifilmer kan vi alltså se exempel på dystopiska framtidsvisioner eller en människorsakad katastrof. Det finns ofta en hjälte vars uppgift är att upplysa resterande karaktärer om en lösning. Många ekologifilmer är dessutom kategoriserade till bland annat science fiction. Murray och Heumann understryker ett viktigt faktum när de skriver att miljöbudskap under den senaste tiden lyfts fram i allt fler filmer och filmpublikationer. Precis som dem anser vi det viktigt att studera vilka underliggande miljöbudskap som finns i

³¹ Murray & Heumann, s. 2-3.

³² Ibid., s. 92-93.

³³ Ibid., s. 107.

³⁴ Ibid., s. 205.

filmerna. Genom att ta hänsyn till ekokritiska studier kan vi undersöka innehållet i fiktiv film och i vårt fall de filmer med dystopiska inslag vi valt ut. De filmer vi har valt att analysera som berör ett miljörelaterat tema har även inslag av dystopi vilket gör att de platsar i vår studie. Vi tror alltså att det finns ett samband mellan ekologifilmer och dystopi.

Alla de subgenrer som vi gått igenom ovan har en sak gemensamt; de lockar till sig människor som av olika anledningar fascinerats av skräckinjagande scenarior om jordens undergång, mörka framtidsvisioner eller okända hot från exempelvis utomjordingar eller naturkatastrofer. De delar teman, visioner och konventioner som alla är utmärkande för dystopi.

Vi har valt att lyfta fram forskningen om katastroffilmer, apokalyptiska filmer och ekologifilmer därför att vi tror att dessa kommer att vara applicerbara på de filmer vi kommer att analysera. Vi tror att genom att undersöka dessa subgenrer kommer vi att finna ett samband mellan dem och dystopi. Eftersom bristen på tidigare forskning om dystopi är stor har vi varit tvungna att leta efter annan forskning som går att relatera till dystopi. Vi menar att de subgenrer vi gått igenom alla har en potential att förmedla en negativ framtidsvision vilket är grunden för dystopi. De konventioner och teman som Sanders, Thompson, Murray & Heumann beskriver är liknande de som vi finner i dystopiska filmer. Eftersom dystopi inte är en erkänd filmgenre är det svårt att hitta tidigare forskning om dystopi som filmgenre. Det går med andra ord inte att hitta forskning om någonting som inte finns. Däremot är flera av de filmer vi kommer att analysera kategoriserade till andra erkända filmgenrer och vi väljer därför att istället lyfta fram dessa då de som sagt kan relateras till dystopi.

Stina Bergman

**PROSA VS MANUS,
LITTERATUR VS FILM**

EXAMENSARBETE

KONSTNÄRLIGT MASTERPROGRAM

I FILMISK GESTALTNING – REGI OCH PRODUKTION

FILMHÖGSKOLAN 2012

GÖTEBORGS UNIVERSITET



**GÖTEBORGS UNIVERSITET
FILMHÖGSKOLAN**

Filmens förutsättningar

Det som föregår en färdig *film* är sällan, om ens någonsin, en helt oplanerad handling; en hand som av en ren tillfällighet lyfter en kamera, trycker på REC och låter det rulla tills kameran rullat i en och en halv timme och när kameran stängs av är filmen klar. Oftast inte, men det är idag i alla fall inte omöjligt som hypotes.

Vanligen leder en tanke till en idé, en berättelse, ett utkast, ett manus, två manus, tre manus, en producent, en distributör, en finansiering, en storyboard, en förproduktion, en inspelning, en redigering, en postproduktion och en distribution. Även om denna arbetsgång inte gagnar alla produktioner är det just den processen som finansiärer vill ha papper på innan man satsar på en film, det är utifrån alla dessa delmoment som bidragsgivare fattar sina beslut.

Trots att denna procedur utgår ifrån "gamla" arbetsmetoder, så är det ovanligt att statligt finansierad film blir till på något annat sätt än det ovan beskrivna. Det mest konkreta exemplet på en produktionsmall som dröjt kvar i produktioner längre än nödvändigt, är den traditionella filminspelningen (teamets storlek, inspelningsperiodens längd och koncentration). Distributionen är ytterligare ett exempel. De möjligheter som har öppnat sig i och med nätet och digital projektionsteknik utnyttjas inte fullt ut men mycket händer just kring produktionen och distributionen. Internetanvändarna låter sig inte kuvas och tvingar stegvis fram förändringar och det dröjer antagligen inte så länge förrän filmen har sin egen variant av Spotify. I det nya filmavtalet har man till exempel tagit bort biografdistributionskravet och ersatt det med ett vagt formulerat tekniskt kvalitetskrav.¹ Filmer spelas in med

ny "lätt", billig teknik och inspelningssituationen anpassas därefter. Ytterligare en del av filmproduktionen som borde påverkas av utvecklingen är texten. Det vanligaste sättet att beskriva vilken slags film man ska göra är att skriva ett filmmanus. Men fyller manuset verkligen samma funktion idag som det gjorde "förr", och är manuset fortfarande det bästa underlaget för bedömning av en filmidé? För att kunna söka produktionsstöd ska följande bifogas enligt SFIs hemsida:

- Manus eller för dokumentärfilm projektbeskrivning och eventuellt bildmaterial i form av pilot eller liknande – max längd 15 min
- Synopsis/treatment
- Budget
- Finansiering (planerad och bekräftad)
- Distribution (planerad och bekräftad)
- Tidsplan²

Manus

Vad är då ett manus? Eftersom SFI inte har någon egen definition av manus sökte jag vidare på nätet. Detta enligt svenska Wikipedia:

"**Filmmanuskript**, ofta förkortat till **filmmanus** eller bara **manus**, är det skriftliga underlag med repliker och scenanvisningar som utgör grunden för en film. Manuskript skrivs av en eller flera manusförfattare, ibland med hjälp av en dramaturg. I framförallt USA är det vanligast att manus skrivs i grupp där varje manusförfattare har sin egen roll, till exempel att skriva repliker. När man ska göra en film börjar förberedelserna oftast med ett manus. Det är den

text som beskriver vad som ska hända i filmen, vad skådespelarna ska säga och vad de ska göra. Typiskt improviseras få repliker fram under inspelningen och framförallt tillkommer sällan nya scener, då det är dyrt att engagera all personal.

Hur ett manus ser ut

19.

CONTINUED:

LEONORA
I don't know.

EXT. OUTSIDE HERBERT'S KITCHEN - DAY

Erik is sneaking around outside the house. He tries to listen to what Dave and Leonora's conversation, but hears nothing.

He takes out a small microphone from his pocket and places it in the partially open window. He puts an earphone in one ear and listens.

LEONORA (O.S.)
Still no more memories?

DAVE (O.S.)
No.

INT. HERBERT'S KITCHEN - DAY

DAVE
I thought they would come back, you know, like they say they do when you lose your memory, but so far I can't remember anything at all. It's really strange.

LEONORA
Well, if your uncle shows up soon at least we can ask him.

DAVE
Yeah, if he shows up. I'm getting worried.

It's silent for a moment.

DAVE (CONT'D)
So, why did you become a reporter?

LEONORA

Exempel från filmmanus, med dialog och händelsebeskrivningar.

Förenklat innehåller ett manus tre element:

1. dialog – det som skådespelarna säger,
2. scenanvisningar – det som händer i scenen, och enkla beskrivningar av det, och

3. scenangivelser – om scenen är inomhus eller utomhus, om det är dag, natt eller kväll, och vad platsen där scenen utspelar sig kallas.

Dessa element kan sedan placeras på olika sätt på pappret (se format). Enligt vissa traditioner centreras dialogen, medan allt annat placeras till vänster. Enligt andra placeras all dialog i en spalt till höger, och allt annat till vänster – så kallat tvåspaltsmanus, vilket numera främst används inom televisionen, men som var vanligt förr även inom andra genrer. Överhuvudtaget brukar en ganska stor del av en manuskriptsida vara textlös.

Formatet är viktigt för att producenten lätt ska kunna avgöra hur lång filmen kommer att bli. I amerikanska filmmanuskript (*American Screen Standard*) brukar man till exempel räkna med ungefär en sida manus per filmad minut.”

Det var ungefär med den föreställningen om vad manus är som jag efter inspelningen av min debutlångfilm *Du Sköna*³ gick igenom en bunt med ihopsamlade idéer som jag hoppades skulle inspirera mig att börja arbeta med min nästa film:

1. Anteckning: Härda (ut) = stå bi, stå pall, stå rycken, rida ut, orka. Vänja, acklimatisera. Stärka, träna, uppöva, barka, stålsätta, göra hård, **göra okänslig**, göra tjockhudad
2. Ett fotografi: ett fönster med ett puder-artat och exakt avtryck av en uggla – det ser nästan spöklikt ut. På marken nedanför fönstret ligger den döda fågeln.
3. Liten lapp: ”Kärlek kan vänta” pre-pubertal kärlek...
4. Anteckning: En pojke sitter fastbunden på en stol och intill håller en flicka, med en plastpåse över huvudet, på med ett

obegripliga. Manuset blev inte bra (jag hade flera läsare som bekräftade detta; det fanns något bra i stämningen och många av scenerna men helheten kändes övertydlig samtidigt som den delvis var svårbegriplig). För mig hade det varit bra att slippa ta så många filmiska hänsyn så tidigt, det påverkade berättelsen negativt. Jag hade snarare behövt börja med en text som inte kräver så hög grad av gestaltsarbete som ett manus gör. Gäller det här bara mig, eller finns det något allmängiltigt i min erfarenhet?

Filmisk gestaltning

Kanske hade ovanstående problem att göra med oklarheter i vad gestaltning innebär. Och när den äger rum. Vad betyder gestalt, gestaltning, filmisk gestaltning? I mitt resonemang är *filmisk gestaltning* det arbete man gör med ett material när man förutsätter, använder sig av *och* tar hänsyn till att resultatet ska bestå av rörliga bilder och ljud – bli till film. Det betyder att jag inte anser att en prosatext ingår i det filmiska gestaltsarbetet om man inte anpassar innehållet efter filmens förutsättningar (även om man har det i åtanke).

Enligt Svenska akademins ordlista:

Gestalta v. -de • *forma, dana*

Enligt Wikipedia:

En **gestalt** (av tyska: *Gestalt*, 'skepnad', 'form', 'figur') är en isolerad, avgränsad, sluten och strukturerad helhet vars egenskaper inte kan reduceras till egenskaperna hos dess delar.

Mer specifikt beskrivs en gestalt i termer om sina isomorfa egenskaper: Egenskaper som består då delarna förändras. T.ex. i musik; en melodi (helheten) är samma gestalt som består även om tonarten (alla delarna) förändras.

Synonymer för gestaltning: utforma, ge form åt, skapa, kreera, forma; förkroppsliga, personifiera, levandegöra, visualisera, åskådliggöra, framställa; *gestalta sig*, utveckla sig, bli.

Finns det ett behov av att identifiera en grund, en utgångspunkt när vi talar om film, är det ytterligare en anledning till att vi har enats kring manuset som form? Det vill säga helheten är mer än summan av delarna, men manuset är något även utan helheten. Hur blir det om jag i exemplet istället för *musik* sätter in *film* och istället för *melodi* sätter in *manus*.

Mer specifikt beskrivs en gestalt i termer om sina isomorfa egenskaper: Egenskaper som består då delarna förändras. T.ex. i film; ett manus (helheten) är samma gestalt som består även om formen (alla delarna) förändras.

Det skulle innebära att oavsett hur en film än är gestaltad så kan manuset alltid spåras och lyftas ut som en stomme i arbetet. Kan man i så fall beskriva manuset som en isomorf egenskap? Jag tror att det kan vara så, men när en film "uppfinns" så kanske inte den "grunden" alltid är möjlig att nedteckna på förhand, även om den i text kan formuleras när filmen är klar.

Går det att precisera när den filmiska gestaltningen äger rum? Kan man få in gestaltungsarbetet i beskrivningen av sitt filmprojekt? Säg att vi har en diagonal linje, en axel, som

Textavsnitt #3



Svensk film genom fönster

- Åsikter om villkoren för filmdistribution i Sverige från aktörer i branschen.

Swedish Film through windows

- Opinions on the conditions of film distribution in Sweden from representatives of the industry.

Lotta Brännmar

Fredrik Hansson

Handledare: Clas Gunnarsson och Margaretha Herrman

Examensarbete, 15 högskolepoäng

Filmproduktionsprogrammet

Institutionen för Ekonomi och IT/Högskolan Väst

Vårterminen 2012

Sammanfattning.

Svenska filmbranschen styrs av ett filmavtal mellan staten och olika aktörer i branschen. Detta avtal skall förnyas under år 2013. Staten har i en avsiktsförklaring för det nya avtalet uttryckt en vilja till en förändring kring villkoren för att få statligt stöd för filmproduktion i Sverige. En så kallad teknikneutralitet skall införas som innebär att filmproduktioner inte längre på förhand behöver ha säkrat en biografdistribution för att få statligt ekonomiskt stöd. Detta skulle kunna innebära en förändring för den svenska filmens distribution i Sverige som i nuläget består av tämligen fast ordning på visningsfönster, där just biografdistributionen har en särställning.

Vår forskning behandlar svenska filmproducenters, distributörers och biografägares tankar och åsikter kring distribution av svensk långfilm i Sverige. Kvalitativa intervjuer gjordes med representanter från dessa aktörer för att få en övergripande bild av situationen idag samt eventuella möjligheter som framtiden bär med sig.

Uppsatsen tar exempelvis upp biografens betydande ställning, Video on demands framfart, och producenter och distributörers önskningar om en större flexibilitet kring distributionen av film. Möjligheten att kunna skapa skräddarsydd distribution för varje enskild film och fönstersystemets påverkan på filmens aktualitet.

Nyckelord: film, filmdistribution, Sverige, fönstersystemet, distributionskedja, visningsfönster, lanseringsstrategi

Begreppslista

Biografägare: Driver offentlig visning av film i filmsalong.

Block buster/storfilm: Ofta förknippat med mycket påkostade filmer från USA med omfattande marknadsföring. Denna typ av film förväntas tilltala en bred publik och generera stora inkomster. Filmerna från Harry Potter-serien, Spiderman och Titanic skulle kunna vara exempel på block busters. Begreppet är även användbart till vissa svenska filmer som Göta kanal och Millennium-trilogin. Block busters tenderar till att dominera filmutbudet på många biografer.

Day and date: Släpp av film i flera visningsfönster samtidigt. Till exempel på bio och video on demand parallellt.

Distributör: Köper rättigheter från filmproducenter att lansera och sälja deras film ut till olika visningsfönster/återförsäljare.

Fri-TV/Allmän-TV: Exempelvis TV-kanalerna SVT och TV4 som ej tar betalt för sina TV-sändningar och som finns tillgängliga över hela landet.

Hold back: Krav på ett exklusivt tidsspänn aktörer vill ha i ett visst visningsfönster. Under tidsspännet får filmen inte förekomma i ett annat visningsfönster.

Long-tail: Ett begrepp som här används för att problematisera kring vad försäljningen av ett brett digitalt sortiment av filmer skulle kunna innebära. Ett stort antal produkter med låg försäljning skulle kunna sammanslaget generera intäkter motsvarande få produkter med hög försäljning. Denna massa av många lågsäljande produkter liknas vid en svans.

Oberoende-biografägare/distributör/producent: anser vi författare är aktör som har en mindre del av marknaden och som inte har föreningar i de andra områdena eller ägs av någon större aktör.

Pay-TV/ Betal-TV: Är television som kostar pengar att konsumera, exempelvis Canal+ och Visats kanalpaket.

Producent: Kan dels vara en person som är huvudansvarig för ett filmprojekt, eller ett bolag som producerar film.

Smalfilm/kvalitetsfilm/nischad film: Tilltalar oftast en mindre publik och har en mer "egensinnig" eller konstnärlig stämpel. Dessa filmer har ofta andra förutsättningar än block busters gällande hur de kan lanseras. Denna typ av film får oftast mindre exponering på biografer och antas ha lägre intäkter än block busters.

Streaming/strömning: Flyktig digital ljud- och/eller bildöverföring över internet som kan liknas med en radio- eller TV-sändning. Sändningen konsumeras med digital teknik, till exempel via en dator och ljud/bildmaterialet stannar inte hos mottagaren utan försvinner under konsumtionen.

Teknikneutralitet: Ingen bestämd teknik för visning av film för att få statligt finansiellt stöd till filmproduktioner (kontra existerande krav på avtalad biodistribution).

Video on demand (VOD): Är digital överföring av film via internet till TV -box, mobil eller dator. Finns flera olika former med olika benämning. Tillgången till valt videomaterialet sker utan någon större fördröjning för konsumenten. De olika typerna av video on demand prissätts på olika sätt men det finns även de som inte kostar. Exempel på video on demand -aktörer är Voddler, SF Anytime, Netflix, Headweb och Via play.

- Advertising video on demand innebär att man inte betalar för filmen men det visas en reklamfilm innan filmen börjar.

- Electronic sell through (EST) och Download to own (DTO) innebär digitalt köp av filmen. Konsumenten blir ägare av filmen som en datafil. Man behåller materialet helt och hållet, antingen lokalt i sin egen dator, TV -box eller i viss elektronisk tjänst.

- Subscription video on demand innebär att konsumenten betalar en fast summa varje månad och får tillgång till ett bibliotek av digitala filmer och kan konsumera dessa obegränsat antal gånger under en fast tidsperiod.

- Transactional video on demand innebär att konsumenten hyr film för en tidsperiod. Den strömmas via tjänsten. Antal uppspelningar kan vara begränsat och tillgången av filmen försvinner efter aktuell tidsperiod.

- Som Cloudtjänst/Molntjänst innebär att lagring och konsumtion av film sker från plats på internet där man har en fortsatt tillgång och förfogande, men materialet är ej tillgängligt i konsumentens egna teknik i det fysiska hemmet.

Visningsfönster (plattformar): Olika sätt att konsumera film på eller från. De vanligaste sätten är biograf, DVD, Blu-ray, olika former av television och video on demand.

Visningsrätter: Jurdisk och ekonomisk rätt att marknadsföra och sälja film genom olika visningsfönster. Dessa rättigheter ”köper” distributörer och säljagenter av filmproducenter för att sedan genom olika sätt generera inkomster från filmen.

Word of mouth: Kommunikation som konsumenter själva står för till andra potentiella konsumenter och kan innebära en betydande påverkan på konsumenters beslutsfattande vid konsumtion.

Textavsnitt #4

Lunds Universitet
SOL Filmvetenskap
Handledare: Lars Gustaf Andersson och Ann-Kristin Wallengren
2007-06-08

Jerry Malmström
LIV 704

En Method Actors metod

— Robert De Niros tillvägagångssätt med rollerna

“He can’t do Shakespeare and he can’t do comedy.
How can you even begin to compare him with Brando?”

– *Mario Puzo om Robert De Niro, från De Niro – A Biography*

“He appears to have a tremendous potential for violence.
He is one of the more frightening people I have met in my life,
and you seriously wouldn’t want to cross him.
It’s just that moment where perhaps you’ve
said something and his eyes just ‘go’.”

– *Kenneth Branagh om Robert De Niro, från De Niro – A Biography*

“Deklamera nu det där talet, så som jag deklamerat det för er, lätt och ledigt på tungan; men om ni tuggar det, som många af våra skådespelare göra, så hörde jag så gärna mina verser utskrikas af brandvakten. – Såga icke luften för mycket med händerna, så där – utan låt allt gå hyggligt till. Ty i själfva strömmen, stormen och, så till sägandes, hvirfvelvinden af er lidelse, måste ni iakttaga en viss måtta, som giver ert föredrag ett smidigt behag.”

– *Hamlets tal till skådespelarna, ur Hamlet*

Inledning

Robert Mario De Niro Jr, född den 17 augusti 1943 i New York, är en så kallad Method Actor och denna typ av skådespelare kännetecknas främst av en minutiös förberedelse inför varje roll. De använder sig ibland av "affective memory" vilket innebär att de forskar i sig själva för att hitta självupplevda känslor och händelser att tillämpa på karaktären de spelar. Uppsatsen skall först och främst analysera Method Acting som skådespelarteknik och visa hur en skådespelare som Robert De Niro arbetar med en roll, samt vad resultatet blir. Men genom att undersöka en Method Actors metod vill jag även visa att hans framgång vilar på en viss sorts karaktärer. Regissören Ron Howards karaktärisering av Robert De Niro som skådespelare kan fungera som ett motiv för uppsatsen: "“He’s just Robert De Niro – but he isn’t really. There’s something about him which is just a little different each time.””¹

De Niro har de senaste decennierna spelat i många filmer som slutat i kommersiellt fiasko. Hans mest framgångsrika porträtteringar är de där han gestaltar aggressiva män med en stark närvarande ilska eller ondska. Hans mångsidighet röner framgång hos filmkritikerna men emellertid inte hos publiken. På senare år har han dock, till slut, lyckats etablera en komisk stämpel då *Analyze This* och *Analyze That* (Harold Ramis 1999, 2002) samt *Meet the Parents* och *Meet the Fockers* (Jay Roach, 2000, 2004) blivit stora succéer. Men man kan inte längre placera namnet De Niro som enda namn vid marknadsföringen, då Billy Crystal i de förstnämnda och Ben Stiller i de sistnämnda måste anses vara minst lika betydelsefulla. John Baxter säger att även om Oscarsnomineringarna var hjälpsamma för hans karriär hade han, och har fortfarande, en stor skillnad mot andra skådespelare. "The problems of [*The*] *Last Tycoon* [Elia Kazan, 1976] and De Niro’s subsequent film, *New York, New York* [Martin Scorsese, 1977], showed he was [and still is] a movie *actor*, not a movie *star* – a crucial distinction when it came to bankability."² Men en förklaring till succéerna, när det gäller de fyra nämnda komedierna, så spelar han aggressiva män i dessa filmer och på så sätt spelar roller som han är mest framgångsrik med. *The Adventures of Rocky and Bullwinkle* (Des McAnuff, 2000) får räknas som bottenappet i hans karriär fastän han även här spelar aggressiv i en komedi. Filmen, som blandar verkliga karaktärer med animerade, urartar då De Niro parodierar repliken "– You talkin’ to me?" från *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976).

Denna uppsats skall emellertid beröra Robert De Niro och hans roller som ond, arg, ilsken, aggressiv och undersöka hur en Method Actor gestaltar dessa känslouttryck. Jag

¹ John Baxter, *De Niro – A Biography*. London: HarperCollinsPublishers, 2003. sid. 303.

² Ibid. sid. 145.

kommer att analysera och presentera ett antal filmer och visa likheter mellan karaktärernas gestaltning. Jag kommer att inleda med en presentation om vad Method Acting innebär och presentera Konstantin Stanislavskijs, Lee Strasbergs och Stella Adlers olika teorier. I avsnittet som följer analyserar jag De Niro som skådespelare/Method Actor och visar hur han arbetat med några av hans roller. Därefter visar jag exempel på den aggressiva karaktären såsom den ser ut bland annat i Martin Scorseses *Mean Streets* (1973), *Taxi Driver* och *Cape Fear* (1991). Den röda tråden i den största delen av analysavsnittet är därför samarbetet mellan De Niro och Scorsese. Därefter presenterar jag andra filmer, utan Scorsese, där aggressiviteten är framträdande för att se om det finns några skillnader. Detta åtföljs av en analys av Don Vito Corleone, rollen som både De Niro och Marlon Brando spelade. Jag kommer att titta på hur de valde att gestalta karaktären och om prestationen kan härröras till Method Acting. Robert De Niro jämförs ofta med Marlon Brando och jag kommer att avsluta analysdelen med att presentera en av dennes mest uppskattade rollprestationer, som Terry Malloy i *On the Waterfront* (Elia Kazan, 1954). Jag vill med detta visa hur Method Acting kan se ut från en annan skådespelare. Relevant biografisk fakta om De Niro kommer att presenteras på utvalda ställen i uppsatsen istället för att uppta ett eget kapitel.

Syfte, metod och frågeställning

Uppsatsens syfte, förutom att förklara vad Method Acting innebär, är att visa en genomgående metod i Robert De Niros karaktärsgestaltningar och undersöka hur man kan se Method Acting i hans skådespeleri. Jag kommer att fokusera på de karaktärer som har en påtaglig ilska och ondska då dessa har rönt störst framgång. Med detta vill jag även visa hans förmåga att agera i motsatt riktning, det vill säga agera som en komplett känslomässig karaktär i rollerna, då manuset inbjuder till detta. Med andra ord, för att visa en ondska måste karaktären ha ett uns av godhet och Robert De Niro har en förmåga att spela båda delar med enorm övertygelse. Jag skall i uppsatsen visa att De Niros framgångar vilar till stor del på att han har denna förmåga att visa aggressivitet. Jag vill, med utgång i Stanislavskijs, Strasbergs och Adlers teorier, således upplysa läsaren om hur en Method Actor tar till vara på sin kropp för att gestalta denna typ av karaktär. Många skådespelare har inte den förmågan som De Niro att förvandla sig själv med enkla medel och på ett övertygande sätt vara en helt annan karaktär än den i hans föregående film.

EXAMENSARBETE



Orealistiska ljud i film, nödvändigt eller inte?

Patrik Strinnhed

Filosofie kandidatexamen
Ljudteknik

Luleå tekniska universitet
Institutionen för konst, kommunikation och lärande



1.0 INTRODUKTION

1.1 Bakgrund

Ljudläggningen i dagens filmvärld är på många sätt omfattande i sin komplexitet. I denna uppsats har jag valt att fokusera på alla de orealistiska ljud som förekommer i en film. Genom egna analyser av två valda kortfilmer samt intervjuer med ljudteknikerna för varje kortfilm är intentionen att ta reda på om, och i så fall hur, orealistiska ljud i en ljudläggning kan hjälpa till att föra en berättelse framåt. Anledningen till att jag valde detta ämne är att jag finner det intressant att ljudläggare använder sig av orealistiska ljud i film, men vet samtidigt väldigt lite om tankarna bakom dessa ljud. Detta är således en explorativ studie där målet är att belysa detta fenomen och kunna berika, inte bara mig själv, utan även andra med kunskap kring detta. Denna kunskap kommer leda till en bättre kritisk inställning till ljudläggning i film och dess bidrag till dramaturgin, som därmed leder till bättre film som helhet.

1.2 Syfte

Syftet med detta arbete är att undersöka om orealistiska ljud i filmer kan föra en berättelse framåt. Eller är det rentav riskabelt att ljudlägga något som kanske får publiken att tappa illusionen av filmen? Om det visar sig att orealistiska ljud är nödvändiga för en filmberättelses framåtsträvan är det också viktigt att förstå på vilket sätt de bidrar.

1.3 Definition

Ett orealistiskt ljud tolkas i detta arbete som ett hörbart ljud i filmen som i en verklig situation inte hade uppstått, men i filmen hörs det tydligt. Det kan vara orealistiskt i den mån att ljudet i sig inte ens skulle ha uppstått, men också orealistiskt i den mån att ljudet kan ha uppstått men i så fall inte hörts från publikens (kamerans) point of view.

Det kan också vara orealistiska ljud i form av s.k. ljudklichéer. Begreppet ljudklichéer kommer från Klas Dykhoff [1] och innebär ljud som är väldigt förekommande i film när en specifik sak inträffar. Det kan till exempel vara det faktum att det i princip alltid blir rundgång så fort någon i en film tar upp en mikrofon och är på väg att prata i den. Att dessa ljud förekommer känns inte särskilt realistiskt, i alla fall inte att de uppkommer vareviga gång.

2.0 TEORI

2.1 Den dramaturgiska kurvan

Första steget i denna uppsats är att få en förståelse över den dramaturgiska kurvan och hur ljudläggaren följer denna kurva med sin ljuddesign.

En ökad förståelse i detta leder till att jag på ett lättare sätt förstår de realistiska ljudens betydelse för filmberättelsen och på vilket sätt de bidrar till att öka upplevelsen.

Denna kurva kan delas in i 5 st. avsnitt. Dessa är:

1. Anslag

Anslaget är filmens början, här vet publiken ingenting och anslagets huvuduppgift är att få tittaren intresserade och nyfikna på vad filmen kommer att handla om. [2]

Anslaget är alltid en händelse och det är meningen att tittaren ska bli engagerad i vad som händer, oftast presenterar man här huvudpersonen på ett sådant sätt så att du kan identifiera dig med honom eller henne. Man presenterar oftast huvudpersonen i underläge, detta eftersom människan gärna identifierar sig med den som är i underläge. Oftast innehåller anslaget en konflikt där huvudpersonen är i underläge och en överlägsen motståndare vill förhindra det huvudkaraktären kämpar för.

Några krav man kan ha på ett anslag: [2]

1. Anslaget är till för att skapa framåtrörelse genom att göra tittarna nyfikna.
2. Anslaget ska presentera filmens huvudkonflikt, den händelse som får sin lösning i filmens slut.
3. Huvudpersonen ska sättas i så stort underläge som möjligt, men detta underläge ska endast gälla i förhållande till huvudkonflikten.
4. Anslaget är ofta väldigt kort. Anslaget ska även vara tydligt, t.ex. de onda mot de goda. För att få det extra tydligt visas skurken oftast som stor och stark filmad från grodperspektiv medan hjälten visas ynkelig och i knipa.

Ett misslyckat anslag leder till att publiken inte blir motiverade att ta emot den viktiga informationen som ges i presentationen.

2. Presentation

Här är det en utförligare beskrivning av konflikterna, karaktärerna och relationerna.

Vi får reda på vilka fler konflikter som existerar, får lära känna de resterande karaktärerna och se vilken miljö filmen kommer att utspela sig i. [2]

3. Fördjupning

I fördjupningen, precis som namnet på stadiet avslöjar, fördjupas handlingen och vi får veta mer om de bakomliggande orsakerna till varför personer är som de är och handlar som de gör. [3]

I fördjupningen får man även veta bakomliggande orsaker till huvudkonflikten och på detta stadie blir publiken ännu mer involverad i historien. [2]

För att publiken ska uppfatta den viktigaste informationen om huvudkonflikten så måste man ge den informationen minst tre gånger. Publiken måste förberedas, och för att hårdra det något: ska någon ramla ut genom ett fönster så måste man sett fönstret i bild tidigare och någon måste ha lutat sig ut genom fönstret och sagt "wow, vad högt".

Författaren Anton Tjechov sa en gång att om ett gevär hänger på väggen i pjäsens första scen så måste det avlossas före den sista. [2]

4. Klimax, konfliktupptrappning

När vi vet alla förutsättningar som vi behöver veta för att förstå det väsentliga i filmen kommer det dramaturgiska steget som kallas för konfliktupptrappning, eller klimax. I detta steg upptrappas handlingen och takten ökar. I vissa filmer kommer detta steg alldeles för tidigt (dvs vi vet inte tillräckligt mycket om det väsentliga i filmen för att kunna hänga med i en tempoökning) och detta resulterar i att publiken tappar intresset. [3]

I steget sker också en förtätning av handlingarna och även eventuella parallella handlingar vävs samman och publiken får en ökad förståelse i varför man har fått följa vissa människor. Huvudkonflikten når sin höjdpunkt i detta dramaturgiska steg. Publiken vill se en typ av en konflikt i film, t.ex. att huvudpersonen måste ta sig igenom någonting jobbigt. En film utan konflikt gör att publiken tappar intresset, eftersom vi då inte har något att fördjupa oss i.

För att publiken ska hålla sitt intresse uppe krävs också en mängd olika delkonflikter. Dessa måste ha samma inriktning och följa samma mönster som huvudkonflikten för att filmen inte ska bli oklar. Tänk dig att huvudkonflikten är en flod, då måste delkonflikterna vara bifloder som mynnar ut i floden och tillför nytt friskt vatten (ny information) till floden. [2]

Detta steg anses som det högsta, eller mest energirika steget av den dramaturgiska kurvan. Det är ofta här som spänningen och intresset till att fortsätta titta på filmen är som störst.

5. Konfliktförlösning/Upplösning

I upplösningen får filmens huvudkonflikt en lösning. På vilket sätt som denna upplösning sker på beror ofta på vilken typ av filmgenre det är. Ibland är det komplext och ibland är det glasklart. I denna del av den dramaturgiska kurvan sker en konfrontation där en sida får övertaget. Det är dock inte alltid som en film får en upplösning. Ibland vet redan produktionsteamet att det kommer ske en uppföljare till filmen, och då väntar man givetvis med att lösa upp huvudkonflikten för att behålla intresset till den andra filmen, och ibland misslyckas man helt enkelt med den dramaturgiska upplösningen. [3]

Denna upplösning (när den existerar) utspelar sig ofta under en såkallad nyckelscen, när handlingen har nått sin klimax. Nu har huvudkaraktären utvecklats från 0 till 100. Ett trick som är vanligt förekommande under upplösningen är att man lägger in vissa oväntade effekter för att överraska publiken och på så sätt fånga in deras uppmärksamhet ytterligare i sitt dramaturgiska nät. [3]

Här står oftast hjälten (huvudkaraktären/erna som vi fått lära känna genom historien) som slutsegrare, precis som publiken förväntat sig och detta mönster bryts sällan. Det finns dock en del exempel på filmer där upplösningen blivit det totalt motsatta av det som är förväntat. Detta kan ge en oerhörd lyckosam effekt i respons hos publiken, eftersom den är så oväntad, men risken är också stor att effekten blir raka motsatsen, dvs. katastrof.

6. Avtoning

Efter konfliktförlösningen skulle filmen egentligen kunna vara slut, huvudkonflikten är löst, men konfliktförlösningen försätter oss ofta i en känslostorm, vi är rädda, upprörda eller glada. Om filmen slutade där skulle vi vara tvungna att lämna biosalongen upprörda, vi behöver en stund att hämta oss och samla våra tankar innan filmen tar slut. Vi vill även se vad som händer med huvudkaraktären, hur de reagerade och kunna glädjas eller sörja tillsammans med dem. Detta är avtoningens syfte. [2]

Dessutom kan man känna sig snopen och lite lurad på konfekten om man inte får veta lite om vad som händer efter upplösningen. Det är också möjligt att i avtoningen introducera en möjlig fortsättning (framförallt inom skräckfilmsgenren är detta vanligt). Allt kanske inte är så solklart som det verkar? *Är monstret verkligen död? Var det verkligen den goda sidan som*

vann? [3]

Regissören knyter helt enkelt ihop säcken.

2.2 Egen teori om ljudläggningens följe av denna kurva

Rimligtvis bör ljuddesignen följa denna kurva på något sätt, för att även ljudet ska bidra till att förstärka upplevelsen och berättelsen av filmen. Frågan är på vilket sätt

ljuddesignern/ljudteknikern jobbar med ljudläggningen för att få ut max av det? I denna sektion tänker jag således spekulera kring hur en ljudläggning antas följa den dramaturgiska kurvan. Detta skulle innebära att ljuddesignen i anslaget, som kan vara den viktigaste punkten i den dramaturgiska kurvan, gör publiken intresserade av filmen så att de är mottagliga för den efterföljande presentationen. Det skulle också vara ljuddesignens uppgift att hjälpa till med att presentera huvudkonflikten samt huvudpersonens karaktärsdrag som gör det möjligt för publiken att identifiera sig med honom/henne.

I den efterföljande presentationen bör ljuddesignen fortsätta med att hjälpa publiken i fördjupningen av karaktärerna, lära känna dem bättre, samt utveckla huvudkonflikten. Den viktigaste berättarfaktorn ljudet har i detta dramaturgiska steg kan dock vara att presentera miljön huvudpersonerna och konflikterna utspelar sig i. Här har ljudet nämligen oändliga möjligheter att skapa associationer och känslor. Ljudet har en större associationsyta än vad bilden har [1]. Detta innebär att för att skapa en lika stor association behövs det mycket mindre ljud som information än vad det behövs bild. Att just skapa en känsla för miljön där handlingen utspelar sig är ljudet därför helt överlägsen bilden. En bild beskriver bara det vi ser i bilden, medan ljudet även kan beskriva miljön utanför bild.

I fördjupningen ska ljudläggningen hjälpa resten av filmens berättarelement med att nyansera och fördjupa historien, men även avslöja vissa orsaker till varför personer i filmen gör som de gör eller är som de är. Som tidigare berättats i arbetet är det mycket som lämnas åt fantasin om karaktärerna i detta dramaturgiska steg. Här kan dock ljudläggningen hjälpa till att fylla i luckor "omedvetet" hos publiken, om den på ett kreativt och diffust sätt berättar saker om karaktärerna som inte resten av filmens berättarelement berättar, t.ex. bild och manus. På så vis kan ljudläggningen omedvetet få publiken in på rätt spår angående en karaktärs personlighet utan att publiken tänker på det.

Klimax är det mest tempofyllda dramaturgiska steget och detta bör resultera i att det blir en tempoökning och en större energi även i ljudläggningen. Ljudläggningen borde också understödja bild och manus i det faktum att huvudkonflikten förtätas och vävs samman med mindre delkonflikter.

Textavsnitt #6



Elisabet Nemert Gunilla Rundblom

Filmboken

Natur & Kultur

NATUR & KULTUR

Kundtjänst/order: Förlagsdistribution, Box 706, 176 27 Järfälla

Tel 08-453 85 00, Fax 08-453 85 20

Redaktion: Box 27 323, 102 54 Stockholm

Tel 08-453 86 00, Fax 08-453 87 90

info@nok.se

www.nok.se

Projektledare och textredaktör Kristina Wänblom

Bildredaktör Eva Beskow

Grafisk form Annika Frostell



Kopieringsförbud! Detta verk är skyddat av upphovsrättslagen! Kopiering är förbjuden, utöver lärares begränsade rätt att kopiera för undervisningsbruk enligt avtal med Bonus Presskopiering och den mycket begränsade rätten till kopiering för privat bruk. Den som bryter mot lagen om upphovsrätt kan åtalas av allmän åklagare och dömas till böter eller fängelse i upp till två år samt bli skyldig att erlägga ersättning till upphovsman/rättsinnehavare.

© 1996, 2004 Elisabet Nemert, Gunilla Rundblom
och Natur & Kultur, Stockholm

Tryckt i Lettland 2010

Tredje utgåvans tredje tryckning

ISBN 978-91-27-59354-1

Förord

Vi ser mer film i dag än vad vi någonsin gjort tidigare. Det görs otaliga filmer, påkostade filmer och lågbudgetfilmer, spännande, otäcka, romantiska, ytliga, urtråkiga och helt hänryckande filmer.

Vad händer inom oss när vi ser alla dessa filmer? Hur bearbetar vi de bilder som dagligen sköljer över oss på gott och ont?

Den här boken vill vara ett redskap för dig som aktivt vill bearbeta dina filmupplevelser.

Filmboken innehåller fyra huvudmoment, som sinsemellan är mycket olika. Boken inleds med ett avsnitt om hur en filminspelning går till, vilka som medverkar, och hur filmer byggs upp dramaturgiskt.

Därefter följer ett avsnitt om film och samhälle, där filmens påverkan, budskap och värderingar samt filmens ekonomiska villkor beskrivs. Sedan kommer ett avsnitt om filmanalys med flera olika exempel på analyser och konkreta exempel. Slutligen berättas filmens historia i en internationell och en svensk del.

Beträffande filmtitlar i avsnittet om filmens historia: Först anges den svenska titeln med filmens originaltitel inom parentes. I de fall filmerna inte visats i Sverige – gäller främst östeuropeiska och asiatiska filmer – anges först originaltiteln och därefter en översättning till svenska inom parentes.

Att bara läsa om film kan kännas ungefär som att simma torrsim, man längtar ner i det riktiga vattnet. Ta boken i hand och dyk ner i den fantastiska floden av filmer. Jämför det vi skriver med egna erfarenheter och upplevelser.

ELISABET NEMERT GUNILLA RUNDBLOM

De osynliga filmskaparna

Vad är en film på bio? Den kan ju vara fruktansvärt långtråkig och dötrist och tråkig och alldeles ... alldeles underbar.

Vad är det egentligen som gör att en film är alldeles underbar eller spännande? Det är givetvis en mängd faktorer som samverkar för att vi i publiken ska jubla. Först och främst är det förstås vår egen personliga smak. Vidare en medryckande handling som griper tag i oss och gör att vi vill veta hur det ska gå. Dessutom krävs skickliga skådespelare vars roller vi kan identifiera oss med. Och en fungerande musik som förstärker och fördjupar berättelsen.

Listan över vad som krävs för att en film ska bli en kassasuccé kan göras lång. Men en sak kan vi nog vara ense om: en film är inte resultatet av en mans eller kvinnas arbete. Det krävs ett stort antal personer för att åstadkomma något så komplicerat som en spelfilm. Merparten av dessa personer syns inte i bild, utan finns endast som namn i eftertexten. Vilka är då dessa osynliga filmskapare utan vars arbete det aldrig skulle kunna bli en film? Här ges en presentation av några av dem samt en beskrivning av deras huvudsakliga uppgifter. För enkelhetens skull använder vi genomgående pronomenet han.

Regissören står för den konstnärliga utformningen av filmen. Han är huvudansvarig för det dagliga arbetet. En av de svåraste uppgifterna för en regissör är förmodligen att han måste hjälpa skådespelarna att hitta rätt känsloläge inför en tagning. Scenerna i en film spelas ju aldrig in i den ordning som vi ser dem på bioduken. Det kan t ex vara så att en scen där den äkta mannen begraver sin hustru spelas in före den scen där de träffas första gången.

Regiassistenten hjälper regissören i hans arbete. Han är speciellt viktig i scener där många statister förekommer, eftersom han ser till att de beter sig som förväntat.



Manusförfattaren. Våra svenska regissörer skriver ofta själva sina manus, men speciellt inom den massproducerade filmen är det vanligt med särskilda manusförfattare.

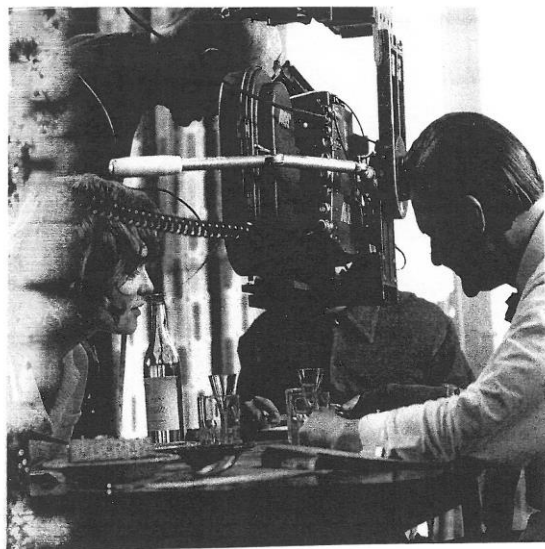
Producenten är ekonomiskt ansvarig för filmen. Han deltar inte direkt i det praktiska filmarbetet, eftersom han ofta har ansvaret för flera filmer samtidigt.

Produktionsledaren har kontakt med det dagliga arbetet och ser till att budgeten inte spräcks. Det är honom man måste fråga om man vill anställa tjugostatister till eller hyra ett fyrspann i stället för den enda häst och vagn som från början var tänkt.

Inspelningsledaren sköter de praktiska detaljerna vid inspelningen. Han ser till att skådespelarna, teknikerna och all apparatur finns på rätt plats vid rätt tillfälle. Han skaffar statister och ordnar transporter.

Scriptan antecknar vad som händer i varje scen. En film innehåller hundratals scener som nästan aldrig spelas in i den ordning som de får i den färdiga filmen. Det är därför viktigt att scriptan antecknar sådant som vad personerna har på sig,

Bilden är från inspelningen av filmen *Ondskan* (2003). Över en miljon bio-besökare har beundrat skådespelarnas insatser, men för att åstadkomma en film krävs ett lagarbete där merparten av de inblandade är "osynliga".



från vilket håll de kommer in i bild, kameravinklar, rekvisita osv. Om en person stiger på en buss i scen tre, iförd röd tröja och med en handväska i handen, får hon inte stiga av bussen i scen sju iförd gul kappa bärande på en resväska. Scriptan brukar lämna en daglig inspelningsrapport till produktionsledaren med uppgifter om de scener som tagits under dagen, vilka skådespelare som deltagit, hur mycket film som gått åt m m.

Fotograferna. A-fotografen är den som i samråd med regissören kontrollerar bildkompositionen, inställningen och ljussättningen. Han är även ansvarig för kameraåkningar och all den apparatur som behövs för att möjliggöra komplicerade tagningar. B-fotografen sköter själva fotograferingen.

Ljussättare. Det är bara vid filmning ute, under idealiska förhållanden, som man kan filma med naturligt ljus. Ofta måste extraljus användas. Det är ljussättarens uppgift att hitta ett ljus som passar både kameran och stämningen i scenen. Ljussättningen är mycket viktig för vår upplevelse av filmen.

"Osynliga" film-skapare under inspelningen av filmen *Ondskan*. B-fotografen är beredd att ta närbilder (t v). Regissören Mikael Håfström instruerar skådespelarna (mitten) och maskören lägger sista handen vid ett blodigt ansikte (t h).

En miljö kan uppfattas helt olika beroende på hur man belyser den.

Scenografen skapar alla miljöer som inte finns att tillgå naturligt. Det kan gälla allt från antika tempel till rymdskepp. Han har ofta hjälp av olika hantverkare som snickare, målare eller sadelmakare.

Rekvisitören. Om scenografen har fått i uppdrag att rita en diversehandel från sekelskiftet, som snickarna byggt upp, är det rekvisitörens uppgift att skaffa fram innehållet i affären. Det kan vara nog så komplicerat när det gäller saker som inte kommer från vår egen tid.

Attributören ska se till att alla de saker som rekvisitören skaffat fram finns på plats vid tagningen.

Effektkoordinatören har hand om de effekter



som ska ske under själva inspelningen. Alla slags väder, fallande löv, stuntscener, bilexplosioner och bränder; kort sagt alla specialeffekter.

Kostymen kallas den som tänker ut hur alla kläder ska se ut och gör skisser på de olika skådespelarnas garderober. Det kan bli rätt många skisser till en film. Kostymen har en lång rad medarbetare, som sömmerskor, körsnärer, silversmeder, lädermakare m fl.

Patinerare. Om en skådespelare ska vara klädd i gamla slitna kläder så måste dessa *patineras*. Det innebär att nya kläder prepareras så att de ser naturligt slitna ut, vilket verkligen inte är något lätt jobb. Den som utför detta kallas patinerare.

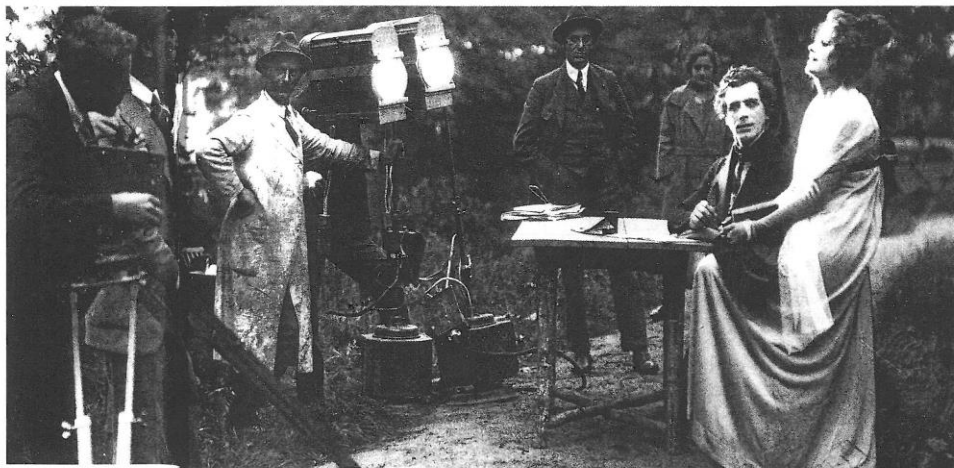
Maskören sminkar och lägger mask på skådespelarna. I en och samma film kan en skådespelare spela samma person både som ung och som gammal. Ibland kan maskläggning och sminkning ta flera timmar, t ex när man ska ge en person en ny näsa eller förvandla någon till en varulv.

Ljudteknikerna. Ljudteknikern som sköter ljudupptagningen kallas för A-ljudet och den som ansvarar för mikrofonen kallas för B-ljudet. Det kan ibland vara svårt att få mikrofonen tillräckligt nära skådespelarna utan att den kommer med i bild. Det finns vissa hjälpmedel t ex en mikrofonbom, en stång som man hänger upp mikrofonen på.

Passaren är den person som sköter klappan. Klappan slås ihop framför kameran i början av varje tagning. Den är försedd med en liten svart tavla. Där skrivs scenens och tagningens nummer. Det blir en bra hjälp vid synkronklippningen, när man passar ihop ljud och bild. Då lägger man bara den bildruta där klappan slår ihop bredvid den smäll som hörs på ljudbandet.

När filminspelningen är klar finns filmen för sig och ljudet för sig. För att underlätta för publiken spelar man inte banden var för sig, utan de förs samman till ett. Det kallas *synkronklippning*.

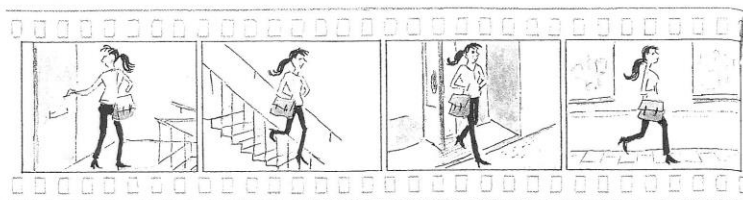
Klipparen. Vid en filminspelning kan det gå åt tjugo gånger mer film än vad som kommer med i slutprodukten. Det är ett



tidsödande arbete för klipparen att sälla bort kanske 40 000 meter film och sätta samman resten till ett mästerverk. Med en dålig klippning blir filmen misslyckad, hur bra råmaterialen än är.

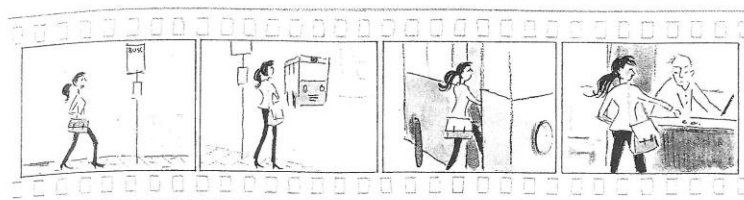
Det är inte alltid som det ljud som tas upp vid själva filmningen är användbart. Det kan hända att steg som ska höras inte hörs, att en bil passerar förbi vid ett olyckligt tillfälle eller att en replik visar sig vara otydlig. Då måste man *eftersynka*. Det innebär att man tar om ljudet efteråt men ser till att det ändå stämmer med den bild man tidigare spelat in. *Mixning* kallas det när man sätter ihop musik och ljudeffekter med ljud från inspelningen, eller som Tage Danielsson skriver i sin bok *När Ronja rövardotter blev film*: "... då man blandar alla ljud på alla otaliga band: repliker, skrott, snyft, stön, stänk, hästhovsklapper, åskdunder, blixträs (en blixträs fräser inte i verkligheten, men det låter fint på film om den får fräsa i alla fall), tramp, knak, sus, dån, brak, skvalp, fräs, knäpp, grymt, surr, klirr, knaster, klang, sång, musik, kvitter, knirp, brum, vrål, fnys och det svaga tippetapp som uppstår när en igelkott promenerar på torrt gräs."

Inspelningsbild från Mauritz Stillers *Gösta Berlings saga* (1924). Greta Garbo (t h) i sin första riktiga filmroll.



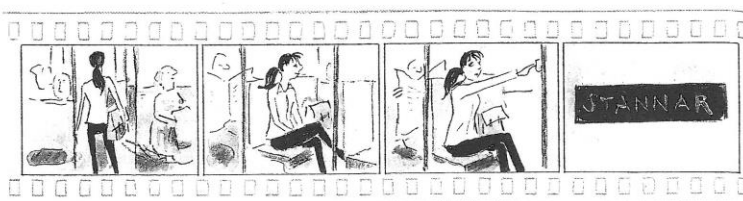
- 1 Flickan stänger ytterdörren hemma.
2 Hon går nerför trapporna.

- 3 Hon går ut från hyreshuset.
4 Hon går på gångvägen till busshållplatsen.



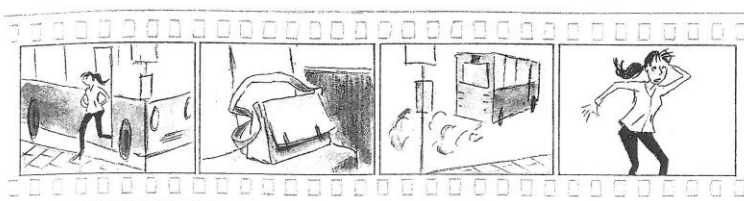
- 5 Hon kommer fram till busshållplatsen.
6 Bussen kommer.

- 7 Flickan kliver på.
8 Hon betalar.



- 9 Hon går och sätter sig.
10 Hon sitter och åker.

- 11 Bussen stannar.



- 12 Flickan går av.
13 Väskan är kvar på bussen.

- 14 Bussen åker.
15 Flickan upptäcker att väskan är borta.

Filmens berättarspråk

Även om du vill berätta en enkel händelse på film är det mycket du behöver ta ställning till innan du kan sätta i gång. Du kanske vill berätta om en flicka som åker buss till skolan en morgon och råkar glömma sin skolväska kvar på bussen. Filmen skulle kunna se ut som sekvensen ovan:

Den här filmsekvensen berättar visserligen det du ville, men den är både alldeles för lång och väldigt tråkig att titta på. Fundera lite över hur man berättar med filmbilder.

Det finns många faktorer som påverkar *hur* vi ser och *vad* vi ser, då vi tittar på en bild. Vår uppmärksamhet dras till ett föremål om det upptar en stor del av bilden eller om det är färgglatt, rör sig, är i skärpa, om det är belyst eller om det låter.

14 FILMBOKEN

Bildstorlek

När man gör en film är det viktigt att variera sig genom att arbeta med olika bildstorlekar.

Det är viktigt att ganska snabbt visa personerna i närbild då de gjort sin entré i handlingen. Publiken känner inte att den "träffat" en person om den inte sett honom i närbild.



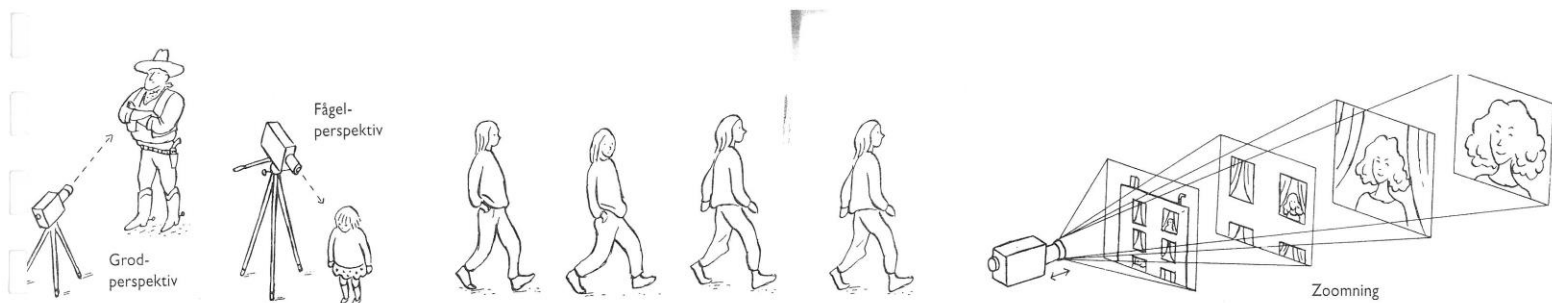
Totalbild

Helbild

Halvbild

Närbild

Att göra film 15



Perspektiv

Man behöver inte alltid filma en person eller ett föremål rakt framifrån. Ibland är det mer uttrycksfullt att välja ett annat perspektiv. Då något filmas nerifrån och upp brukar det kallas *grodperspektiv*.

Grodperspektivet används ofta då någon ska framstå som så imponerande eller så farlig som möjligt. Det användes t ex flitigt i filmen King Kong, där regissören ville få gorillan att verka jättelik och skrämmande.

Det går också att vända på steken och filma uppifrån och nedåt. Då kallas det *fågelperspektiv*. Detta perspektiv kan användas för att visa hur liten och obetydlig någon är eller för att ge åskådaren en överblick över något, t ex en stad.



Panorering

och pratar med varandra eller en bil som åker. För att underlätta kameraåkningen byggs ofta en räls på vilken fotografen kör en vagn som kameran är monterad på.

Klippning

Att klippa bort sådant som är onödigt för själva berättandet kallas *tidsförkortande klipp*. I en del filmer kan det gå flera år mellan två händelser och åskådaren får själv tänka sig tiden som gått.

Det går också att klippa i en händelse för att visa den ur olika vinklar och med olika bildstorlekar. Det brukar kallas *situationsklipp*.

I vårt exempel med flickan kan vi variera oss genom att visa en närbild på flickans fötter när hon springer i trappan, pano-

Kamerarörelser

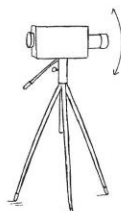
Det finns flera olika sätt att låta kameran röra sig medan man filmar.

Panorering innebär att kameran vrids horisontellt, i sidled. Kameran följer ofta en person som rör sig.

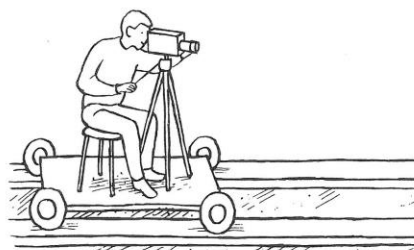
Tilt är när kameran rör sig vertikalt, uppåt eller nedåt.

Zoomning. Genom att vrida på kamerans objektiv får man det som filmas att komma närmare eller avlägsna sig.

Åkning. Kameran står på en vagn, en kälke, en bil eller något annat som kan röra sig mjukt och jämnt. På så sätt kan kameran följa ett föremål som rör sig. Det kan vara några som går



Tilt



Åkning

meta bussen som kommer och göra några snabba klipp för att understryka att hon har bräntom.

En tredje form av klipp, som används ganska ofta, är att man först visar en människas ansikte och sedan genom ett klipp låter kameran ta hennes plats, så att vi ser det hon ser.

(Om man mer konsekvent låter kameran ta en människas plats kallas det *subjektiv kamera*. Kameran spelar då en av personerna i filmen under kortare eller längre tid. Den rör sig ryckigt, andra talar till den osv.)

Parallellhandling

Parallellhandlingen är ett vanligt och mycket effektivt sätt att höja spänningen på. Man förstår att personerna man får se kommer att mötas, men det är inte alltid uppenbart när och hur det kommer att ske.

En bra exempel på parallellhandling finns i novellen *Att döda ett barn* av Stig Dagerman, som har filmatiserats.

Vi får följa en man som förbereder en utflykt i sin sportbil tillsammans med sin fastsö. Samtidigt får vi följa en familj där man just ska dricka förmiddagskaffe. Då mannen med sportbilen ger sig av, upptäcker mamman att hon inte har något socker hemma och skickar sin lilla flicka till grannarna för att låna. Sedan klippas det mellan sportbilen och den lilla flickan till det ovundliga mötet mellan dem, när mannen kör på flickan och dödar henne.

Ljud

Det förekommer flera olika typer av ljud på film. Det man först kommer att tänka på är dialogen som spelas in samtidigt som bilden, men en hel del ljud läggs också på efteråt. *Synkront ljud* är det ljud som spelas in samtidigt som bilden tas. Oftast är det just det som sägs, dialogen, som spelas in synkront.

Mjätljud kan spelas in både synkront och i efterhand. Ljud som regn, vågskvalp eller forsteg måste ofta laggas på i efter-



hand, eftersom de i verkligheten är för svaga för att höras på filmen. Andra ljud, från bilar eller flygplan, kan låta mycket mer i verkligheten än vad man vill att de ska göra i filmen. De får läggas på efteråt.

Speciella effekter läggs alltid på i efterhand. Det kan vara åskmuller, hästhovar som kramprar, ett lejon som ryter, knar av fötter på en snöig väg eller snurrar från en enveten fluga.

Kommentatorsljud. Medan vi ser en bild kommenterar någon osynlig person det vi ser. Det är vanligt i dokumentärfilmer och vid sportsändningar.

Musik i bakgrunden har nästan alla spelfilmer. Musiken påverkar oss mycket starkt på ett omedvetet plan och är en viktig stämningsskapare. Du har säkert någon gång sett och hört ljudet från en spännande film på TV i ett ogränsande rum. Trots att du inte vet något om filmen eller hört vad den handlar om, kan du bli uppgjagd på rätt ställe bara genom att höra musiken.

Ljudupptagning från *Undan. B* (1968) illustrerar den långa vägen från borden.

Specialeffekter

Håller datoranimationer och specialeffekter på att ta död på det klassiska filmberättandet? Dessa frågor är berättigade i ljuset av filmer som *Terminator*, *Matrix*, *Star Wars*, *Hulken*, *Pirates of the Caribbean* och *Jurassic Park* för att bara nämna några.

Efter enorma framgångar med *Star Wars*-filmerna och *Mission Impossible 2* satsade Hollywood stort på gigantiska och effektpäckade produktioner.

Specialeffekter är dock inte ett barn av det sena nittonhundratalet. De fanns redan före filmens födelse. Under det sena 1800-talet illustrerades vetenskapliga föreläsningar till publikens förnöjelse med hjälp av effektskapande experiment och magiska illusioner som försvinnande spöken, sprakande fyrverkerier och optiska illusioner. Det visade sig att publiken var mer intresserad av de magiska illusionerna än det vetenskapliga innehållet i dessa föreläsningar.

Redan i filmens tidiga barndom var illusionerna ett viktigt inslag i filmberättandet. Ett exempel är Georges Méliès, *Mannen med gummihuvudet* (1901) och *Resan till månen* (1902). Den senare var för övrigt världens första science fiction film.

En tidig svensk film som på ett lysande sätt lyckades förena ett högklassigt filmberättande med effektfulla illusioner var Victor Sjöströms *Körkarlen* från 1921 (se s 241). I dag integreras specialeffekter i många filmer och är en naturlig del i själva framställningen av berättelsen. Sagan om ringen-trilogin hade knappast varit möjlig att filmatisera utan specialeffekter.

Allteftersom tekniken gör nya landvinningar förändras listan på specialeffekter. Utvecklingen går med rasande fart. Både själva tekniken och benämningar förändras hela tiden. För oss i publiken gäller snart bara en sak, tro inte dina ögon. Här följer en kort presentation av några förekommande specialeffekter.

Icke digitala specialeffekter

Stop motion innebär att en stop motion-animatör flyttar byggda modeller en liten bit i taget medan kameran tar en stillbild av varje förflyttning. Slutresultatet blir en sammanhängande och naturtrogen rörelse.

Kamerafilter innebär att ett filter av något slag placeras framför kameran. Detta filter består vanligtvis av glas.

Linsdistortion är ett hjälpmedel för att skapa ovanliga perspektiv. Med hjälp av denna teknik kan man till exempel förstora eller förminska en modell i förhållande till omgivningen.

Matte painting används när det är praktiskt omöjligt att bygga en kuliss. Tidigare målade man kulissen på en glasskiva som placerades framför kameran. Sedan gällde det att övergången mellan det målade och det verkliga blev så bra som möjligt. I dag målas kulissen oftast med datorns hjälp vilket ger en ökad flexibilitet.

Negative paint innebär att man målar på filmremsan. Om man målar med svart färg på ett negativ blir det vitt på den positiva filmen. Den här tekniken är utomordentlig när det gäller att skapa ljuseffekter som till exempel Luke Skywalkers lasersvärd i *Stjärnornas krig*.

Modellbyggen

Läskiga rymdvarelser, jättelika monster och gulliga fantasidjur är vanliga i filmens värld. Eftersom dessa varelser är svåra att hitta i verkligheten, tillverkas de oftast på mekanisk väg. Ibland är det en människa bakom en skräckinjagande kostym och ibland är det en liten leksaksmodell som med kamerans hjälp verkar jättelik och levande.

Men det är inte alltid som dessa metoder är användbara. Ibland är mer sofistikerade hjälpmedel nödvändiga. Den lilla utomjordiska varelsen E.T. i Steven Spielbergs film är ett exempel på modellbyggen. E.T. med sitt platta, skrynkliga huvud som såg ut att sitta på en stjälk, sin pergamentsliknande hy, aplånga armar som nästan släpade i marken, simhuden mellan

tårna och sitt klart lysande hjärta som tycktes uppfylla hela hans bröstorg.

Italienaren Carlo Rambaldi fick i uppdrag att skapa E.T. Rambaldi hade tidigare vunnit två Oscars för sina skapelser King Kong och Alien. Idén till utseendet fick Rambaldi från en liten målning som han själv gjort trettio år tidigare. Men ögonen är nya och enligt Spielberg är de en blandning av Albert Einsteins, Ernest Hemingways och Carl Sandburgs.

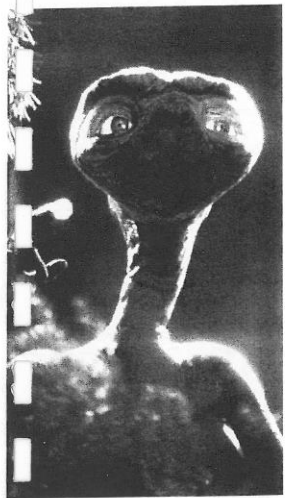
Tre olika modeller av E.T. byggdes. En av dem var mekanisk och sköttes genom kablar, en annan elektronisk och användes för de känsliga ansiktsuttrycken. Den tredje var gående och sköttes inifrån av två dvärgar och en tolvårig pojke som förlorat sina ben. Han användes i en scen där E.T. är berusad. Pojken går på händerna inne i kostymen och det gör att E.T. gungar fram likt en drucken.

Modellerna av E.T. är byggda i aluminium med ett skelett av stål,

täckta med glasfiber, polyuretan och gummi. I de mekaniskt styrda modellerna finns 87 rörelsepunkter, allt från lyftande av en arm till blinkande med ögonen. För att styra E.T.s alla rörelser krävdes elva operatörer. Figurens långa nacke var Spielbergs idé. Nacken skulle vara lång och smal för att ingen skulle tro att det var en människa gömd inuti.

Rollen som E.T.s röst var vikt för en 82-årig tibetansk kvinna, när Spielberg råkade höra en hemmafru, Pat Welsh, prata med kassörskan i en supermarket. Pat Welsh, hes efter den dagliga konsumtionen av fyrtio cigaretter, var exakt vad han letade efter.

50 000 arbetstimmar och 1,5 miljoner dollar gick det åt för



att göra E.T. levande. Utvecklingen går med expressfart och E.T. tillhör numera filmhistorien.

Digitala specialeffekter

Morphing innebär en slags steglös förvandling mellan ett föremål till ett annat eller från en människa till en annan. Ett exempel är när piraterna i *Pirates of the Caribbean* övergår från levande människor till vandrande skelett.

3D animation av aktuellt objekt. Här är utgångspunkten en fysisk modell som placeras i en 3D scanner som översätter modellen form till tredimensionell geometrisk data som datorn

Till *Sagan om ringen* (2001) byggdes en mängd olika miljöer. Så här ser alvernas hem Vatttnadal ut i filmen.



rade mätpunkter för att sedan överföra hela rörelsen till en dataform.

Motion control finns både som icke digital och digital effekt och den används för att kontrollera ett föremåls eller en kameras rörelser. Icke digitalt fungerar det så att kameran eller en modell, av till exempel ett rymdskepp, placeras på en motoriserad vagn vars hastighet och rörelser både kan kontrolleras och upprepas.

I den digitala versionen har vagnen försetts med en robotarm som gör att i stort sett vilka rörelser som helst kan skapas. Vidare kan denna robotarm överföra sina rörelsedata till ett datorsystem som i sin tur exakt kan koordinera denna information med resten av scenen.

Animatronics innebär att man bygger en servostyrd modell som styrs med hjälp av fjärrkontroller.

Wire removal används när en person eller ett föremål ska sväva fritt i luften.



kan avläsa. När detta är färdigt tar paint artisterna vid och gör så kallade texture maps (en typ av bilder) vilka draperas över 3D modellen för att skapa en trovärdig ytstruktur. Det kan behövas flera lager av texture maps, till exempel ett för hudens färg, ett annat för rynkor, ytterligare ett för smuts, blodådror med mera. Först därefter är det dags för 3D animatören att gjuta liv i modellen bland annat med hjälp av motion capture. En del av dinosaurierna i *Jurassic Park* skapades med hjälp av denna teknik.

Motion capture innebär att datorn registrerar en rörelse hos en människa, ett djur eller ett föremål utifrån vissa utplace-

Till filmen *Jurassic Park* (2001) skapade filmmakarna ett antal skräckinjagande dinosaurier med hjälp av 3D animation.

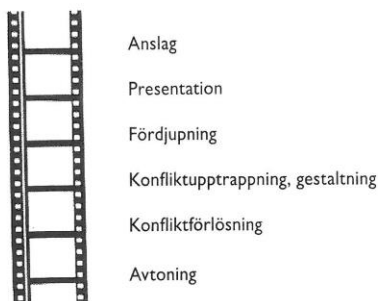
UPPGIFTER:

- Lär dig mer om specialeffekter. Vad är till exempel image processing, composting och vinjettanimation?
- Vad kan man göra med pyrotekniska specialeffekter, stunt-scener, special effects makeup?
- Hur kan man förändra bilder med hjälp av färgkorrektion, digital paint, special effects lightning, bilddistorsion, warping och image processing?
- Vad är specialeffektsanimation och animerad paint?

Dramaturgi

Du sjunker ner i biofåtöljen eller i din favoritfåtölj framför TV:n. Det är filmdags. Förtexterna börjar rulla, sedan de första bildrutorna. Efter tre minuter har du antingen konstaterat att det här förmodligen inte är en film som du kommer att gilla eller så är du redan fångad av berättelsen.

Vad är det då som gör att vissa filmer fångar oss på en gång och gör att vi med spänning väntar på fortsättningen? Och vad beror det på att vi lika lätt kan döma ut en annan film? Många gånger handlar det om en fungerande eller icke fungerande dramaturgi. Vad är då dramaturgi? En vanlig dramaturgisk modell för en film kan se ut så här:



Den här modellen är ett utmärkt instrument när man analyserar de effekter som en film har på oss, den intet ont anande publiken.

Vi ska därför ägna varje moment ett mer ingående studium, så att du, nästa gång du går på bio, klart kan se hur filmen är uppbyggd. Visserligen är det inte alltid helt klara gränser mellan de olika momenten, men ofta är de förvånansvärt tydliga. Vi börjar dock med ett begrepp som faller lite utanför modellen, därför att det definierar filmens budskap. Det är *premissen*.

Premiss

Premissen är filmens budskap formulerat så kortfattat som möjligt, gärna i en enda mening. Här är två vanliga premisser:

- Brott lönar sig aldrig.
- Den sanna kärleken övervinner allt.

Allting i filmen ska på något sätt kunna anknytas till premisen. Annars är den scenen överflödigt och skulle kunna strykas. I en film kan det bara finnas en premiss.

Anslag

Anslaget är filmens början. Vi i publiken vet ingenting om de personer som filmen ska handla om och ingenting om vad som ska hända under de närmaste två timmarna. Anslagets huvuduppgift är att få oss intresserade och nyfikna så att vi sitter kvar i salongen.

Anslaget i en film är alltid en händelse, och det är meningen att du ska bli engagerad i det som händer. Det bästa sättet är att presentera filmens huvudperson i ett sådant läge att du kan identifiera dig med honom. Det mänskliga psyket fungerar så att vi alltid tar parti för den som befinner sig i underläge. För att huvudpersonen ska kunna placeras i underläge krävs en konflikt, dvs att huvudkaraktären vill något som en överlägsen motståndare vill förhindra. Om du tänker efter kan du säkert räkna upp en mängd filmer som börjar på detta sätt. Hur reagerar vi i publiken t ex när vi ser den lilla hjälplösa E.T. i Spielbergs film bli kvarglömd på jorden och efterspanad av horder av skrämmande vuxna? Jo, vi blir nyfikna på hur det ska gå för honom. Ska han klara sig? Kommer han att få återvända till sin egen planet? Denna nyfikenhet kan vi med ett ord kalla *framåtrörelse*.

Vi ska nu sammanfatta de krav man kan ställa på anslaget:

- 1 Det första kravet på anslaget är alltså att det ska skapa *framåtrörelse*.

2 *Anslaget ska presentera filmens huvudkonflikt.* I en film är det ju en mängd olika händelser som vävs in i varandra, men i anslaget är det huvudkonflikten som ska presenteras. Det är också den händelse som får sin lösning sist i filmen. I filmen *Stjärnornas krig* av George Lucas får vi i anslaget se hur ärkeskurken anfaller ett diplomatskepp för att lägga beslag på viktiga data som han och hans anhang behöver för sina skumma syften. Huvudkonflikten i filmen är kampen mellan rebellerna, företrädare av diplomatskeppet, och det kejserliga imperiet, som företräds av skurken Darth Vader. Filmen slutar följaktligen med en kamp mellan dessa. Anslaget kan också sägas vara en överenskommelse med publiken om vad filmen kommer att handla om.

3 *Huvudpersonen ska försättas i ett så stort underläge som möjligt.* Det är viktigt att komma ihåg att huvudpersonens underläge endast ska gälla i förhållande till huvudkonflikten. Vi tar *Stjärnornas krig* som exempel igen: Vi gör en bedömning av hjälten Lukes möjligheter i början av filmen att slå sin överlägsne motståndare Darth Vader och sätter hans chanser till 0, medan Darth Vaders är 100. En av de viktigaste ingredienserna i filmen är att se hur huvudkaraktären, i det här fallet Luke Skywalker, utvecklas från 0 till 100.

4 *Anslaget ska vara kort.* Det normala är ca tre minuter. Skickliga regissörer kan pressa ner anslaget till under minuten. Anslaget måste också vara mycket tydligt – t ex det onda mot det goda. Nyanserna blir vi presenterade för senare. För att anslaget ska bli riktigt tydligt, använder sig regissörerna ofta av motsatspar. Skurken är stor och stark och visas i grodperspektiv, medan hjälten visas liggande och bunden i all sin ynklighet. Detta är naturligtvis något överdrivet, men det är i princip så det fungerar. I gamla västernfilmer hade skurkarna svarta hattar och hjältarna vita, så att publiken inte behövde tveka om vilka den skulle hålla på.

Är dessa fyra krav på anslaget uppfyllda sitter vi kvar och väntar med spänning på fortsättningen.

Det finns gott om misslyckade anslag i filmhistorien. Ett

misslyckat anslag leder till att publiken inte alls är motiverad att ta emot de upplysningar som måste ges i presentationen, som följer direkt efter anslaget.

Man kan också börja en film med en s k teaser eller hook. Det är mycket vanligt att avsnitten till olika TV-serier inleds med en teaser eller hook. Man plockar då fram det mest rafflande ur filmen och ger små korta smakprov som givetvis har syftet att hindra TV-tittarna från att slå över till en annan kanal.

Presentation/Orkestrering

Direkt efter anslaget följer en utförligare beskrivning av konflikterna, karaktärerna och relationerna i filmen: *presentationen*. Vi får nu veta vilka konflikter som finns; huvudkonflikten har redan visats i anslaget. Vi får också stifta bekantskap med de viktigaste personerna och vi får se i vilken miljö filmen kommer att utspela sig.

I en orkester fyller de olika instrumenten olika funktioner. De bygger tillsammans upp en helhet, ett musikverk. En film består också av en mängd olika funktioner, roller som spelar mot (eller med) varandra. Det kallas *orkestrering*. Också i en film måste instrumenten vara olika varandra och spela olika stämmor. Varje roll i filmen är olik alla andra roller och varje karaktär kontrasteras mot någon annan.

Här ska vi gå igenom några av de vanligaste rollfunktionerna. (I viss dramaturgisk litteratur kallas den drivande karaktären för antagonisten. Vi har valt att separera den drivande karaktären och antagonisten eftersom det ofta är två olika rollfunktioner.)

Den drivande karaktären

Det är den här rollen som sätter i gång hela händelseförloppet i filmen. Personen finns med hela tiden och segrar/besegras i konfliktförlösningen i slutet. Utan den drivande karaktären skulle filmen ta slut. Han handlar av tvång eller nödvändighet.

Den här karaktären utvecklas inte under filmens gång utan driver konsekvent samma linje från början till slut.

Antagonisten

Antagonisten står mot den drivande karaktären. De båda vill rakt motsatta saker och är jämnstarka. På samma sätt som den drivande är antagonisten tvungen att driva sin linje. De kommer att mötas i konfliktlösningen, där en av dem vinner kampen. Inte heller antagonisten genomgår någon utveckling, utan han vet vad han vill redan från början.

Huvudkaraktären, protagonisten

Huvudkaraktären är den i filmen som genomgår en stor utveckling; man kan säga att han går från 0 till 100. När filmen börjar befinner han sig så långt ifrån sitt mål som möjligt, och när filmen är slut har han antingen uppnått det, eller varit väldigt nära att uppnå det. Det är huvudkaraktären som åskådarna identifierar sig med, hoppas på, lider med.

Påståendet att någon går från 0 till 100 kräver en förklaring. Det behöver inte betyda att huvudkaraktären börjar som springsjas och slutar som direktör. Det betyder bara att han i början står så långt som möjligt från det mål han vill uppnå. Filmen handlar sedan om hur han steg för steg arbetar sig allt närmare sitt mål. Ytligt sett kan det vara en rätt liten förändring som uppnås, men den är mycket viktig för personen själv.

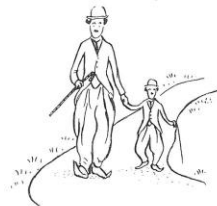
Det är den till synes omöjliga utgångspunkten som väcker åskådarnas intresse:

– Det här kan väl aldrig gå vägen, tänker vi.

Det som i dagligt tal kallas huvudroll ska inte förväxlas med huvudkaraktären. Vanligtvis är det så att huvudkaraktären också har huvudrollen, men i en del filmer kan det också vara antagonisten som är vårt identifikationsobjekt. Se Miloš Formans film *Gökboet* och fundera över vem som är huvudkaraktären, vem som är antagonisten och vilken av rollfigurerna som du uppfattar som huvudroll.

Sidoroller – skuggroller och kontrastroller

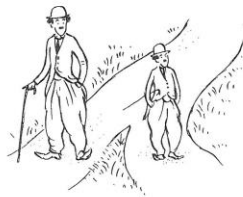
Sidorollernas (eller birollernas) funktion är att belysa den utveckling som huvudkaraktären genomgår. Det kan de göra antingen genom sin likhet med huvudkaraktären, som en skugga till denne, eller genom att de är olika huvudkaraktären, som en kontrast till denne. Birollerna brukar genomgå en stor utveckling, precis som huvudkaraktären. Här är fyra olika typer av sidoroller:



1 En sidoroll är lik huvudkaraktären och utvecklas på samma sätt som huvudkaraktären.



2 En sidoroll är olika huvudkaraktären men utvecklas på samma sätt som huvudkaraktären.



3 En sidoroll är lik huvudkaraktären, men utvecklas på ett annat sätt än huvudkaraktären.



4 En sidoroll är olika huvudkaraktären, och utvecklas på ett annat sätt än huvudkaraktären.

Närmaste relation

Den här rollen är starkt kopplad till en annan roll, t ex huvudrollen, och fungerar bara i förhållande till denna. Det kan vara

äkta mannen/hustrun, hjälpredan, psykologen eller bästa vännen. Närmaste relationens uppgift är att förstärka berättandet och ge oss inblickar i huvudpersonens tankar och känslor som vi annars inte skulle få. Närmaste relationen kan ofta visa känslor som huvudrollen är förhindrad att visa, t ex skräck, undran eller avsky. Tänk på den tuffe västernhjältens livrädde kompis som springer och gömmer sig när skjutandet börjar.

Likaren

Likaren liknar oss i publiken och reagerar ungefär som vi skulle ha gjort i samma situation.

Normen

Den vanlige Medelsvensson som plötsligt dyker upp ger oss perspektiv på händelseförloppet. Han visar att det här skulle kunna hända vem som helst av oss.

Berättarkomponenter

Om en regissör vill få oss i publiken att känna på ett visst sätt finns det många hjälpmedel han kan ta till. Tänk dig själv att du ska försöka skapa en romantisk stämning i en scen. För det första väljer du förmodligen att ha med en man och en kvinna. Kvinnan sitter nog inte omålad med papiljotter i håret och läser en veckotidning. Mannen å sin sida ligger säkert inte utsträckt på sofflocket i fläckig undertröja och snarkar. Nej, du väljer nog att klä dem i ljusa, lätta kläder och du gör dem förmodligen väldigt upptagna av varandra. Den miljö du väljer är nog inte ett ostädat kök utan hellre en sjöstrand med utslagna björkar och doftande blommor. Vidare undviker du kallt, blått ljus; du väljer i stället motljus och pastellfärger. Musiken i bakgrunden är mjuk och insmickrande. En nyhetsrapportering från en krigsskådeplats vore inte lika passande (den skulle faktiskt ge hela scenen en helt annan karaktär). I stället för ryckiga, snabba kamerarörelser och snabba klipp låter du kameran glida i långsamma, svepande rörelser. Att arbeta på

detta sätt kallas att arbeta med schabloner. Vi i publiken har helt enkelt fördomar som regissörerna inte är sena att utnyttja. En man i Gestapouniform, med dragen pistol, inger inte lika mycket förtroende som en sheriff à la John Wayne, iförd vit hatt och ärliga blå ögon. Det kan ju hända att Gestapomannen har blivit tvingad att ta på sig uniformen och att han egentligen är en fredlig folkskollärare med fru och fem barn, medan sheriffen är en förklädd massmördare ute på uppdrag. Men vi i publiken reagerar så som vi är vana att göra. Gestapomän är grymma, det vet vi, medan sheriffen i västernfilmer står för lag och ordning.

De berättarkomponenter som vi här ska presentera har vi delat upp i femton rubriker. Om du ska göra en film eller en filmanalys, är det här en mycket användbar uppdelning.

Som du ser har vi delat in berättarkomponenterna i mindre grupper. Den första avdelningen, punkterna 1–5, är gemensam med teatern och den innefattar *vad* du faktiskt *ser*. Punkterna 6–10 handlar om *hur* du *ser*, och här kan filmskaparna verkligen styra våra uppfattningar. Punkt 11 behandlar klippningen. Många menar att det är vid klippbordet som filmen skapas.

Bakom punkterna 12–14 döljer sig *vad* du *hör*. Den sista punkten, 15, kanske förvånar dig, men om du tänker efter så inser du nog hur viktig titeln är. Alla har säkert någon gång valt att se en film bara på grund av dess titel.

För att klargöra hur man använder berättarkomponenterna ska vi försöka att med hjälp av några av de femton punkterna skapa en skräckstämning.

Vad vi ser

- 1 Människa
- 2 Klädsel
- 3 Miljö
- 4 Rekvisita
- 5 Tidpunkt

Hur vi ser

- 6 Bildkomposition och sceneri
- 7 Bildstorlek
- 8 Kameravinklar
- 9 Kamerarörelser
- 10 Belysning
- 11 Klippning

Vad vi hör

- 12 Ljud (effekter, atmosfär)
- 13 Musik
- 14 Dialog
- 15 Titel

- 1 *Människa* – stor, svartmuslig man, vampyrtänder, lömskt intryck
- 2 *Klädsel* – svarta kläder, slängkappa eller läderkläder
- 3 *Miljö* – mörk skog, gammalt slott i bakgrunden
- 4 *Rekvisita* – käpp, blänkande kniv
- 5 *Tidpunkt* – klockan 12 på natten
- 6 *Bildkomposition, sceneri* – månljus; molnslöjor förmörkar månen ibland; spretiga grenar; mannen står blickstill och fixerar något
- 7 *Bildstorlek* – närbild, helbild
- 8 *Kameravinklar* – grodperspektiv
- 10 *Belysning* – under hakan-belysning
- 11 *Klippning* – orytmsk
- 12 *Ljud* – ylande vargar eller ugglor som hoar; människoskrick i fjärran, kvistar som knäcks
- 13 *Musik* – dramatisk
- 14 *Dialog* – Äntligen har min stund kommit
- 15 *Titel* – Vampyrernas timme

Det här kan inte missförstås. Men naturligtvis behöver du inte låta alla berättarkomponenter peka åt samma håll. Det kan vara mera effektivt att bara vara tydlig på några av punkterna. Trots det finns det många mästerverk där regissören verkligen varit övertydlig för att publiken inte ska få den minsta chans att reagera "fel".

Vi gör om samma experiment en gång till, men den här gången ska vi skapa en deprimerad, hopplös stämning.

- 1 *Människa* – kedjerökande, sliten kvinna; blek och mager; 45-årsåldern; tom, uppgiven blick
- 2 *Klädsel* – sjaskig morgonrock; strumpor med maskor; kippande tofflor; under morgonrocken skymtar en blekrosa, urtvättad underkjöl
- 4 *Rekvisita* – disken står i travar; fulla askfat; en urdrucken vinflaska på bordet; persiennerna hänger på trekvart; regnet strilar; i fönstret tynar en ensam blomma

- 5 *Tidpunkt* – måndag 17 november på eftermiddagen
- 6 *Bildkomposition, sceneri* – kvinnan sitter vid köksbordet och stirrar tomt framför sig, askan från hennes cigarett faller ner på bordet
- 7 *Bildstorlek* – totalbild över huset; inzoomning genom fönstret; närbild på kvinnan vid bordet; halvbild; närbild på ansiktet
- 8 *Kameravinklar* – något fågelperspektiv
- 10 *Belysning* – kallt blått ljus från en taklampa vars skärm har gått sönder så att den nakna glödlampen syns
- 11 *Klippning* – få klipp, hellre zoomningar
- 12 *Ljud* – vattenkranen droppar; köksklockan tickar; trafik i bakgrunden
- 13 *Musik* – ingen eller skärande elektronisk musik
- 14 *Dialog* – Hur kunde han?
- 15 *Titel* – En kvinnas lidande

Fördjupning

Vi har nu kommit fram till den del av filmen som kallas fördjupningen. Där får vi veta lite mer om de personer som medverkar i filmen, och vi får också veta mer om de bakomliggande orsakerna till deras handlande. Om vi börjar med själva rollgestaltningen och gör upp en lista på det man kan veta om en roll, så blir den ganska lång. Vi följer här en uppställning som finns i boken *The art of dramatic writing*.

- Fysiologi:*
- 1 Kön
 - 2 Ålder
 - 3 Längd och vikt
 - 4 Färg på hår, ögon, hy
 - 5 Kroppshållning
 - 6 Utseende (vacker, ful, tjock, smal)
 - 7 Defekter (fysiska handikapp, sjukdomar)
 - 8 Arvsanlag

- Sociologi:*
- 1 Klasstillhörighet (arbetarklass, medelklass, överklass)
 - 2 Yrke (inkomst, arbetsförhållanden etc)
 - 3 Hemförhållanden (föräldrarna döda eller levande, eget civilstånd, eventuella skilsmässor)
 - 4 Utbildning (längd, typ av skolor, betyg)
 - 5 Religion
 - 6 Ras, nationalitet
 - 7 Samhällsställning
 - 8 Politisk inställning
 - 9 Intressen
- Psykologi:*
- 1 Personlig ambition
 - 2 Frustrationer, huvudbesvikelser, huvudmotståndare
 - 3 Moraluppfattning
 - 4 Temperament
 - 5 Livsattityd (resignerad, militant etc)
 - 6 Komplex (fixa idéer, hämningar, fobier)
 - 7 Beteende
 - 8 Talanger
 - 9 Kvaliteter

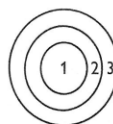
Det här är en anseelig samling punkter. Du kan kanske fylla i alla de här punkterna om dig själv, men knappast om någon annan människa och absolut inte om huvudpersonen i en film du ser. På film, liksom i verkligheten, kan vi klart urskilja tre stadier vad gäller vår kunskap om andra människor.

- 1 *Det vi faktiskt får veta om en viss person.* Om du tänker efter så är det inte mycket vi i publiken egentligen får veta om en rollgestalt.
- 2 *Det vi kan sluta oss till från det vi redan har fått veta.* Här använder sig regissörerna av vår fantasi, men också av schabloner och fördomar. Vi lägger gladeligen till en massa egenskaper själva. Får vi reda på att huvudpersonen är direktör tar vi för givet att han är en rik och inflytelserik ka-

pitalist, tills vi får reda på att han är den ende anställda på firman och sysslar med att sälja etiketter på postorder. Det är så vi fungerar. För filmskaparna är det mycket tacksamt, eftersom det spar både tid, pengar och utrymme i filmen.

- 3 *Det vi inte vet om karaktären.* Det här är den absolut största biten. Det är helt omöjligt att inom ramen för en enda film presentera en människas hela personlighet. Det mesta måste hoppas över, men konstigt nog upplever vi ändå rollgestalterna som levande personer med tankar och känslor som vi kan identifiera oss med. Men visst finns det många filmer där personerna är så löst och fragmentariskt tecknade, att vi efter två timmars samvaro i stort sett endast kan tala om vilket kön personen i fråga hade och "till vilken sida" han hörde.

De tre ovanstående punkterna kan framställas schematiskt: Cirkellarna representerar hela personligheten.



- 1 Det vi får veta.
- 2 Det vi gissar oss till.
- 3 Det vi inte får veta.

Sammanfattningsvis kan vi säga att ju mer vi i publiken får sluta oss till själva desto bättre.

I praktiken kan det innebära att vi endast blir presenterade för fyra eller fem olika karaktärsdrag och med hjälp av dessa själva bygger upp en hel personlighet.

I fördjupningen får vi reda på lite mer om vad det är som driver huvudkaraktären. Vi presenteras vanligen för hans viktigaste mål och får reda på vilka som är de viktigaste hindren på hans väg. Vi har ju redan i anslaget fått huvudkonflikten belyst, men nu måste vi få en inblick i de bakomliggande orsakerna. På det här sättet blir publiken allt mer involverad i historien.

Du kanske tycker att det är ett evinnerligt tjtande om hu-

vudinriktning, mål och huvudkonflikt, men då ska du veta att vi i publiken inte hinner uppfatta viktig information om den bara ges en gång. Nej, tre gånger måste viktiga upplysningar trummas in i åskådarnas huvuden. Att det är på det sättet brukar bli väldigt uppenbart när elever visar sina egna filmer. Den grupp som gjort den film som visas sitter och skrattar hejdlöst åt sina lustigheter. Det är bara det att den övriga klassen inte hunnit uppfatta det roliga och sitter där som frågetecken. Publiken måste förberedas. Ska någon ramla ut genom ett fönster, så måste fönstret ha varit i bild tidigare, och någon måste ha lutat sig ut genom det och fällt en kommentar som "Vad högt det är" eller "De där brännässlorna skulle jag inte vilja ramla i". Att göra så här kallas för *plantering* och det är mycket vanligt förekommande på film. Författaren Anton Tjechov sa en gång att om ett gevär hänger på väggen i pjäsens första scen så måste det avlossas före den sista.

Konfliktupptrappning – gestaltning

Vi har nu blivit presenterade för de personer som förekommer i filmen och fått den information vi behöver för att kunna ta del av det fortsatta händelseförloppet. Nu kan det börja hända saker! Steg för steg trappas konflikten upp tills den når klimax.

Varje film har en huvudkonflikt eller handling som får sin upplösning i den s k *konfliktförlösningen*. Men för att publikens intresse ska kunna vidmakthållas krävs det en mängd delkonflikter. Dessa måste ha samma inriktning och följa samma mönster som huvudkonflikten för att inte filmen ska bli oklar. Tänk dig att huvudkonflikten symboliseras av en flod. Delkonflikterna ska då vara som bifloder vilka ständigt tillför floden nytt friskt vatten: information.

Om bifloderna rann åt motsatt håll och i stället tömde floden på vatten, skulle filmen bestå av en rad händelser som inte hade så mycket med varandra att göra, ja kanske till och med motsade varandra. För åskådarna skulle filmen verka splitt-rad, kanske obegriplig.

Huvudkonflikten kan delas upp i ett antal steg som långsamt för handlingen mot sitt klimax. Om vi tar en film som bygger på premissen "Ärlighet varar längst" skulle den kunna delas upp i de nio delar som finns i rutan.

Vart och ett av dessa steg kan i sin tur delas upp på samma sätt som huvudkonflikten. Mönstret ser ut så här: Först får vi reda på scenens premiss. Därefter följer en presentation av karaktärerna och situationen. Sedan är vi redo för en konflikt som övergår i en kris, som leder fram till en klimax. Ur denna klimax drar vi vår slutsats.

Scen nummer sju i den tänkta filmen ovan heter "otrohet". Vi kan säga att premissen för den scenen är "Synden straffar sig själv". Det vi ser på filmduken är det här: Hustrun tror att mannen är på tjänsteresa och har därför bjudit hem sin älskare på en intim supé. Efter avslutad måltid hamnar de i sovrummet. Den äkta mannen kommer oväntat hem. Han går runt i huset och letar efter sin hustru. I matrummet hittar han rester efter supén och drar sina slutsatser. Alltför sent hör paret i sovrummet att bestämda steg närmar sig. Mannen rycker upp sovrumsdörren och upptäcker de bägge älskande i sängen.

Den slutsats vi förväntas dra av den här scenen är att otrohet är ett regelbrott och därför får sitt straff.

Konfliktförlösning

Allt som hittills har hänt i filmen har varit en förberedelse för denna nyckelscen, *konfliktförlösningen*. Här avgörs vilka som får varandra, vem som avgår med segern; här får den onde sitt straff och den gode sin belöning. Det här är den scen i filmen då vi i publiken får reda på hur det kommer att sluta. Huvudkaraktären har i konfliktförlösningen nått så långt i sin utveckling som det är möjligt inom filmens ram och är redo att möta den drivande karaktären i en uppgörelse på lika villkor. Det visar sig nu vem av dem som är den starkare.

- 1 Det unga paret gifter sig
- 2 Bröllopsnatten
- 3 Besvikelse
- 4 Irritation
- 5 Gräl
- 6 Misstänksamhet
- 7 Otrohet
- 8 Handgripligheter
- 9 Skilsmässa



Avtoning

Efter konfliktförlösningen kunde filmen egentligen vara slut. Huvudkonflikten, som presenterades i anslaget, har lösts. Men konfliktförlösningen försätter oss ofta i en känslostorm. Vi är rädda, glada eller upprörda. Om filmen slutade där skulle vi vara tvungna att lämna biografen i det här upprörda tillståndet. Vi behöver en stund att ordna anletsdragen innan ljuset tänds. Dessutom har vi ett behov av att få följa huvudpersonerna en stund till. Vi vill se hur de reagerar på det som hänt och kunna glädjas eller sörja tillsammans med dem. Detta är just avtoningens syfte, att ge oss möjlighet att komma i kapp, att samla tankarna.

Skolexempel på tydliga avtoningar finns i de amerikanska deckarserier som sänds i TV. Efter den spännande upplösningen får vi se hur deckarna firar segern tillsammans med de personer som de i det aktuella avsnittet har räckt en hjälpande hand. Vi blir delaktiga i deras triumf.

En annan form av avtoning kan vi kalla *framåtrörelse i slutet*. Det är de filmer där vi lämnas att med hjälp av vår egen fantasi fundera ut fortsättningen. Ibland kan detta kännas som en besvikelse; vi vill ju veta hur det går. Två exempel på filmer med den här typen av avtoning är *Borta med vinden* (Får Scarlett O'Hara någonsin tillbaka Rhett Butler?) och *Gökboet* (Blev indianen infångad eller nådde han friheten?). Ytterligare ett exempel på framåtrörelse i slutet är de filmer som slutar med att huvudpersonerna skiljs åt, t ex filmen *Love story*. Den filmen slutar med att den unga hustrun dör i leukemi och mannen får söka ett annat mål för sitt liv.



Jack Nicholson och Will Sampson i Miloš Formans *Gökboet* (1975). Filmen skildrar livet på ett mentalsjukhus men är egentligen en kritik av samhällssystemet utanför murarna.

Manusproduktion

Man kan skriva filmrecensioner, resuméer, analyser eller synopsis. Man kan göra person- och miljöbeskrivningar eller skriva hela manuskript. Men oavsett vad man ska skriva är det bra att kunna lite om filmens historia, dramaturgi och genrer.

Filmens genrer

Filmer brukar delas in i olika grupper, genrer, beroende på innehållet. Sättet att klassificera film kommer ursprungligen från USA och vissa genrer existerar endast där. Det är svårt att ange något precist antal genrer, eftersom vissa av dem håller på att dö ut medan andra tillkommer. Här tar vi bara upp de vanligaste.

Västernfilmen

Den första västernfilmen heter *Den stora tågplundringen* och spelades in redan 1903. Den var för övrigt en av de allra första spelfilmerna och visades bl a på salooner över hela USA. Genren har fortlevt ända in i våra dagar, även om det numera inte görs lika många filmer som förr. Västernfilmen hade sin verkliga storhetstid på 30- och 40-talen med namn som John Ford, regissör, och John Wayne, skådespelare.

Motsättningarna mellan det onda och det goda är glasklar i traditionella västernfilmer. I äldre filmer går det till och med att se på skådespelarnas kläder om de är goda (vita hattar) eller onda (svarta hattar).

UPPGIFTER

- Varför är västernfilmerna inte längre lika populära, tror du?
- Tror du att genren har någon framtid?

Den stora tågplundringen (1903).



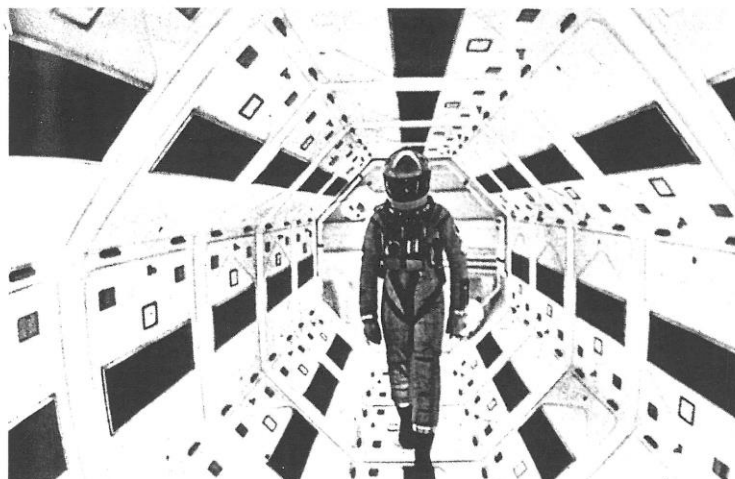
Att göra film 41



Musik- och dansfilmen

Musikalen hade sin storhetstid i Hollywood åren 1935–1955 med skådespelare som Fred Astaire, Ginger Rogers och Gene Kelly som portalfigurer. Karakteristiskt för den tidens musikalerna var att de så gott som alltid utspelade sig i mycket lyxiga miljöer, att de handlade om kärlek, och att de alltid slutade lyckligt. Våra dagars dansfilmer, t ex *Flashdance* (1983), *Dirty dancing* (1987) och *Moulin Rouge* (2001), utspelar sig i helt andra miljöer. Det de har gemensamt med äldre musikalerna är att själva handlingen är enkel, eftersom tyngdpunkten ligger på musiken och dansen.

Nicole Kidman och Ewan McGregor i den färdfyllda filmen *Moulin Rouge*.



former. Kriget utgjorde en färggrann bakgrund till filmer som egentligen handlade om vänskap, kärlek eller enskilda hjälte-dåd.

Efter andra världskriget har krigsfilmen varit en mycket populär genre, men det är först på senare år som kriget har skildrats som det helvete det i själva verket är. Vietnamkriget kom att förändra den amerikanska krigsfilmen på ett avgörande sätt. För första gången gjordes krigsfilmer där den egna sidans insatser ifrågasattes.

Stanley Kubricks film *År 2001* – ett rymdäventyr (1968) anses vara en av de bästa science fiction-filmer som någonsin gjorts. Filmen fick en Oscar för sina special-effekter.

UPPGIFTER

laritet har kommit och gått. Science fiction-filmerna fick ett uppsving på 1970-talet med George Lucas *Stjärnornas krig* och Steven Spielbergs *Närkontakt av tredje graden*. På grund av de enorma inspelningskostnaderna var den här rymdgenren främst en amerikansk företeelse. Annars har fantasin inte vetat några gränser när det gäller att uppfinna kusligheter, från Frankenstein till jättemyror, förmänskligade flugor och mutationer mellan människor och djur som i *Turtles* och *Alien*.

UPPGIFTER

- Räkna upp tre science fiction-filmer. I vilka miljöer utspelas dessa?
- Vilka varelser förekom i filmerna?

Kompisfilmen

Kompisfilmen fick sitt genombrott 1969 med filmen *Easy rider*. Den handlar om två unga män som på sina motorcyklar åker igenom USA och gav upphov till ytterligare en genre, roadmovies. Men att en film kombinerar flera genrer är inte ovanligt. Kompisfilmen karakteriseras av att de finns två likvärdiga hjältar som står för samma värderingar. Trots det kan de sinsemellan vara väldigt olika, som t ex *Dödligt vapen* (1988) och *Bad Boys* (1995). Det anmärkningsvärda med den här genren är att det nästan alltid är två män som är kompisar, eller blir det under filmens gång. Förekommer det kvinnor i denna typ av film framställdes de tidigare oftast som rivaler. En omsvängning kan skönjas genom filmer som *Thelma & Louise* (1991) och *Charlies änglar* (2000).

UPPGIFTER

- Varför handlar kompisfilmer nästan alltid om män?
- I verkliga livet är det vanligare att kvinnor har nära relationer till varandra än män. Varför tror du att kvinnor så ofta framställs som rivaler på vita duken?
- Har du sett någon kompisfilm med kvinnor i huvudrollerna?



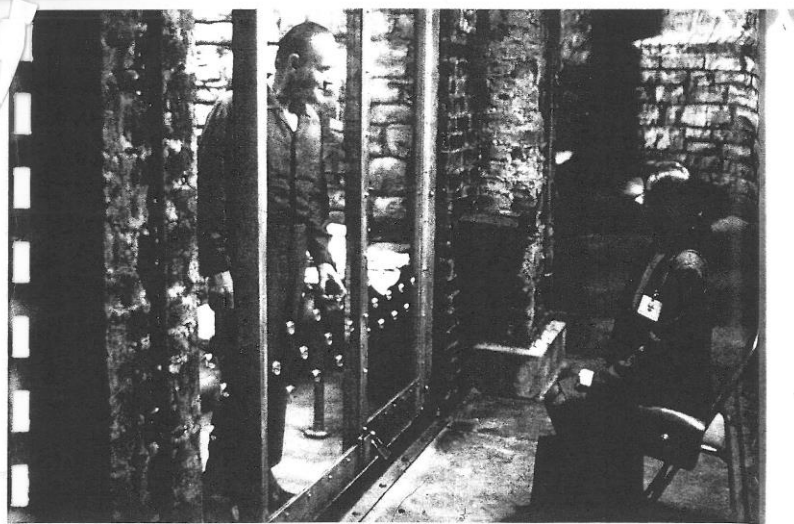
Äventyrsfilmen

Äventyrsfilmen är en av de genrer som passar allra bäst för filmmediet. Den är ofta väldigt spännande, även om spänningen egentligen är helt orealistisk; detta kan inte hända i verkligheten. Hjältarna och hjältinnorna besitter egenskaper långt utöver det normala. Ändå, eller kanske just därför, älskar vi i publiken att identifiera oss med personer som James Bond, Indiana Jones, Röda Nejlikan eller Modesty Blaise. Äventyrsfilmerna är ofta mycket roliga.

Dennis Hoppers motorcykelklassiker *Easy rider* (1969), med honom själv och Peter Fonda.

UPPGIFTER

- Trots att äventyrsfilmerna är helt orealistiska rycks vi med i handlingen. Vilka behov hos oss människor fyller dessa filmer?



Deckare

Deckarfilmerna och de närbesläktade gangster- och polisfilmerna handlar om jakten på brottslingar eller om uppgörelser i den undre världen. Fram till 70-talet dominerades den här genren av privatdetektiver, men efter Clint Eastwoods film *Dirty Harry* kom poliserna att dominera.

Från 1980-talet och framåt har polisfilmernan förändrats från att ha skildrat poliser som jagar flyende skurkar till att bli regelrätta krigsfilmer i stadsmiljö. Poliserna och bovarna är jämnstarka och slåss mot varann med hjälp av k-pistar, handgranater och ibland till och med kryssningsmissiler.

UPPGIFTER

- I 1990-talets polisfilmer rasar ett blodigt krig mellan polis och brottslingar. Om filmen speglar samhället den kommit till i – vilken syn har då vårt samhälle på den organiserade brottsligheten?

Anthony Hopkins och Jodie Foster i Jonathan Demmes gästkrämmande film *När lammen tystnar* (1991).

Skräckfilmen

Skräckfilmen är en seglivad genre. De flesta av oss tycks ha ett behov av att bli skrämde. Det som får oss att darra i knäveckan kan vara allt från Hitchcocks *Psycho*, som handlar om en sinnesförvirrad mördare med moderskomplex, till Spielbergs blodtörstiga best i *Hajen*. För att inte tala om alla ruggigheter Stephen Kings böcker gett upphov till på vita duken! På senare tid har genren tyvärr urartat till ren våldspornografi men några godbitar görs fortfarande, t ex *När lammen tystnar* med Jodie Foster som FBI-agent på jakt efter en bestialisk massmördare och den psyko-logiska thrillern *The Ring* (2002).



UPPGIFTER

- Vilka ingredienser bör en bra skräckfilm ha?
- Vilken är den bästa skräckfilm du någonsin sett? Vad handlar den om?

Dogmafilm

För att en film ska kallas dogmafilm, måste den uppfylla vissa krav. Följande krav formulerades i ett manifest 1995, av de danska filmskaparna Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Søren Kragh-Jacobsen och Kristian Lemmings:

1. Upptagningar får bara göras på inspelningsplatsen. Rekvisita och scenografi får inte tas dit.
2. Ljud och bild ska spelas in samtidigt. Musik får användas om den spelas upp samtidigt som kameran går.
3. Kameran ska vara handhållen. Alla kamerarörelser som kan göras med handen är tillåtna.
4. Filmen ska göras i färg. Inga ljussättningar är tillåtna.

I Lars von Triers *Idioterna* (1998) får vi följa en grupp ungdomar som försöker leva och uppföra sig som idioter.

5. Optisk bearbetning är förbjuden.
6. Filmen får inte innehålla onödigt våld.
7. Filmen ska utspela sig här och nu. Handlingen får inte flyttas till annan tid eller plats.
8. Genrefilm accepteras inte.
9. Filmformatet får endast vara Academy 35 mm eller video.
10. Regissören ska inte lyftas fram som verkets upphovsman.

Manifestet syftar till att få fram en realistisk, nutidsbaserad och tekniskt enkel filmteknik. Exempel på framgångsrika dogmafilmer är Lars von Triers *Idioterna* (1998) och Thomas Vinterbergs *Festen* (1998).

UPPGIFTER

- Vilka övriga filmgenrer känner du till? Vad är utmärkande för dem?
- Skriv om en film. Skriv och berätta handlingen, dvs gör en resumé av en film du har sett. Tala om vilken genre den tillhör och ge ett omdöme där du tar upp både det du tycker är positivt och det du tycker är negativt.

Filmens manuskript

Att skriva filmmanus skiljer sig en hel del från att skriva en novell, en roman eller en skoluppsats, främst kanske för att manuset i första hand skrivs för att ses. Som manusförfattare måste man därför tänka i bild. Här följer delar av ett filmmanus. Det är en synopsis, dvs en kort sammanfattning av innehållet, därefter rollbeskrivningar samt en scen ur filmen uppställd så som det brukar se ut när det är färdigt för inspelning.

Synopsis till

Vad händer i Långvattnet?

Adventskalender för STV i 24 avsnitt

Byn Långvattnet är en typisk avfolkningsby. Husen är gamla (korvkiosken är enda nybygget de senaste 30 åren). En typisk

48 FILMBOKEN

glesbygd i Sverige. Det är ingenting märkvärdigt med den. Det är inte många som vet att Långvattnet en gång var centrum för handel och kultur i hela landsändan. Byn sjöd av liv. Här handlade man med varor, här träffades spelmän och utbytte visor och här hade många hantverkare sina verkstäder.

Den här historien tar sin början när Larry H:son Chlorén på sin väg norrut får punktering i närheten av byn Långvattnet och får hjälp av den lokale bilmekanikern Lasse Karlsson. I förtroende avslöjar den intet ont anande Lasse att berget vid vars fot de just står sägs ska vara mycket rikt på uran.

Larry börjar genast göra upp planer för att tillskansa sig uranfyndigheten. Under förespeglning att han vill göra ett naturreservat av berget försöker han lura folk att sälja mark till honom. Men Larry stöter på motstånd från oväntat håll. Genom sina provborrningar har han stört småfolket och väckt upp naturkrafterna. Småfolket går till motanfall. De inser snart att de behöver hjälp ifrån människosläktet, men den enda människa som de kan vända sig till är det lilla flickebarn som föds en gång vart hundra år och som besitter övernaturliga krafter.

Småfolket har hela tiden vetat var flickan finns och nu gäller det att få henne och hennes familj att komma till byn. En tomte utses att resa till staden där familjen bor för att "bereda vägen".

Samtidigt skickar småfolket ett brev ...

Hos familjen Alm-Skoogh börjar allting gå på tok. Pappa Karl-Fredriks projektpengar dras plötsligt in, och detta är katastrofalt eftersom mamma Ruts skapande ådra just då sinat. Huset de bor i ska nämligen renoveras och det bankas och hamras och slamras överallt. Ninnis senaste pojkvän har gjort slut och satsar i stället på hennes bästa vän. Totte har varit alldeles ovanligt vetgirig i skolan och lyckats uppfinna ett nytt, mycket effektivt, sprängämne i kemin, och hela den naturvetenskapliga institutionen behöver som en följd av detta renoveras. Dessutom går några grannar omkring med protest-

Att göra film 49

Att skriva filmmanus

Intrigen

Grunden för ett filmmanus är ett uppslag, en idé, utifrån vilken man kan bygga en historia. Den ska inte vara tillkrånglad, utan logisk och trovärdig, även om allt är lögn från början till slut.

Innan det egentliga manuset skrivs är det lämpligt att göra en kort sammanfattning av historien, en synopsis, så att man inte tappar tråden under skrivandets gång. Vidare bör historien följa den dramaturgiska modellen (se s 26). Denna modell är inte utarbetad för filmkonsten. Redan de gamla grekerna definierade dramat på ett likartat sätt och det återfinns också hos Shakespeare, Molière, Tjechov, O'Neill m fl. De allra flesta filmskaparna håller sig till denna modell. Hitchcock gjorde det alltid och Spielberg har hittills också gjort det. Även filmens riktigt stora, sådana herrar som Bergman och Fellini, höll sig strikt till de dramaturgiska reglerna i början av sina karriärer. Det var först när de blev varma i kläderna som de skapade sina egna, högst personliga filmspråk.

Innan man formulerar sin idé till ett manus, är det nödvändigt att bestämma sig för vilka det är man vänder sig till. De flesta filmer har nämligen en klart formulerad målgrupp, och det är dessa man ska se framför sig när man skriver.

Aida

En normal spelfilm är 1,5–2 timmar lång. Under denna tidsrymd hinner man med ett trettiotal lite mer betydelsefulla scener. En bra arbetsmetod är att i förväg tänka igenom vad just dessa scener bör innehålla. Framför allt i amerikansk film ställer man kravet att varje sådan scen ska ha sitt AIDA, Attention-Interest-Desire-Action. Det betyder att scenen ska fånga åskådarnas uppmärksamhet, få dem intresserade och nyfikna på vad som ska hända, få dem att önska att något händer och, slutligen, se till att någonting verkligen händer. Denna

händelse behöver inte vara någon större naturkatastrof. Det kan räcka med att någon kommer gående gatan fram och att vi i publiken vet att runt nästa gathörn finns en avloppsbrunn utan skyddande lock, för att vi ska vilja veta hur det går.

UPPGIFTER

Läs igenom de här båda kontaktannonserna och skriv sedan en kort scen om hur det gick till när personerna i en av annonserna möttes för första gången. OBS! Glöm inte din AIDA.

Två "gubbar" och en "ungdom" (30-30-29) söker positiva kvinnor för en kul dag och kanske mer!? Gemensamma intressen finns väl alltid? Erbjudandet gäller tom 30/6 eller så långt lagret räcker. "Sex till bordet – 8843"

Trevlig, generös ungtkarl (35/180/72) med inre och yttre kvaliteter, söker söt tjej med humor och kurvor. Vi möter sommaren med utflykter och picknick i det gröna.

Rollerna

I en film finns det vanligtvis en eller två huvudpersoner vars öden och äventyr vi får följa. Huvudpersonen är den som publiken ska kunna identifiera sig med och känna för. Detta blir naturligtvis lite lättare om han är sympatisk, har hög moral och står för det som är rätt och riktigt, kort sagt någon som vi kan se upp till. Det behöver för den skull inte vara någon superhjälte som James Bond eller Black Mamba i *Kill Bill*.

Det är också viktigt att komma ihåg att en hjälte eller hjälthinna inte får vara allt igenom snövit, lika litet som skurken får vara allt igenom ond. Då blir det hela lite förutsägbart. Ett bra sätt att skapa trovärdiga rollfigurer är att från början göra ordentliga personbeskrivningar på de viktigaste rollerna (se s 51–53). Där kan sådant som familjerelationer, yrke, utbildning, intressen och svaga och starka sidor ingå.

Innan man gör en rollbeskrivning till sin synopsis är det bra att göra en rollanalys, åtminstone på de viktigaste rollerna. Då kan man utgå ifrån följande frågor:

- Vem är jag?
- Vad vill jag?
- Hur ska jag uppnå det jag vill?
- Vilka är mina motiv?
- Vad måste jag övervinna?

UPPGIFTER

- Välj en av följande genrer och gör en personbeskrivning på den manliga respektive kvinnliga huvudrollsinnehavaren: musikal, thriller, västern.

Dialogen

Visserligen är film ett bildmedium men trots det är dialogen, musiken och olika ljudeffekter, mycket viktiga.

Filmdialogen ska vara naturlig, vardaglig och kortfattad. Allting behöver inte sägas – det mesta syns ju i bild. Ett filmmanus får absolut inte vara ett enda långt samtal. I en novell eller roman kan författaren skriva ner vad personerna tänker – det går inte på film. Vissa försök i den vägen har gjorts, med inlagda tankebubblor och skådespelare som tänker högt. Men intrycket blir oftast orealistiskt, och film är ett realistiskt medium.

Det finns en ordklass som en manusförfattare bör vara sparsam med i dialogen, adjektiv – hurdant något är framgår ju med all önskvärd tydlighet på filmduken.

Miljön

En exotisk eller spännande miljö bidrar till en films sk production value, dvs gör att filmen blir mer sevärd för publiken. En films miljö ska givetvis hänga ihop med rollkaraktärerna och deras liv och leverne.

Detaljerade miljö- och naturbeskrivningar är mycket viktiga för att göra historien trovärdig och medryckande. Det finns vissa miljöer som är mer publikdragande än andra, t ex den undre världens tillhåll, bordeller och knarkarkvartar samt naturligtvis slott och herresäten, lyxhotell och vackra landskap.

UPPGIFTER

- Skriv en dialog till filmremsan. Beskriv två miljöer ur en av dessa genrer: kompisfilm, skräckfilm, krigsfilm.
- Skriv ett eget filmmanus. Bestäm först genre och målgrupp och gör därefter en synopsis med personbeskrivning. Sedan är det dags att börja det egentliga manusarbetet. Obs att manuskriptet skrivs i tvåspalt. Till höger står vad som hörs på ljudbandet och till vänster vad som syns i bild (se s 54–55).

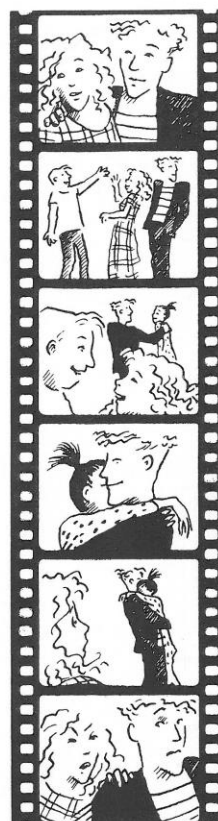
1. Pia och Lasse kommer till en fest.

2. Pia träffar en gammal kompis (manlig). De pratar och pratar ...

3. ... pratar och ... Lasse bjuder upp en annan.

4. Lasse och den andra är mycket upptagna av varandra.

5. Pia upptäcker vad som är på gång.



4. Originaltexter på kroatiska

Textavsnitt #1

i kroz zvučni, sa strane – kroz usku nejednako propusnu površinu, i ti različiti otpori što ih ta površina pruža svjetlosti prenose se kao različiti impulsi na zvučne uređaje koji proizvode i različite zvukove – dakle, upravo kao što različita »brda i doline« na gramofonskoj ploči prenose različite impulse na membranu. Zbog zvuka morao se također povećati i broj kvadrata (na 24) što u sekundi prolaze projektorom, da bi se ostvarila analogija filmskog pokreta s pokretom u zbilji.

Zašto prizor u filmu vidimo kao nešto što podsjeća na prizor u realnom, izvanfilmskom svijetu i zašto nam se čini da čujemo zvukove kakvi su oni i izvan kinematografa – može se detaljnije proučiti u svakom srednjoškolskom priručniku fizike, da i ne govorimo o različitim popularnim ili manje popularnim specijaliziranim priručnicima za one koji se žele baviti snimanjem.

Svrha je ovog uvodnog teksta, i to najbitnija, da upozori na iluzionistički karakter filmskog izuma. Da bi stvorio film, čovjek mora najprije eliminirati tri osjetila – opip, okus i miris. Naime, s obzirom na spoznajnu važnost osjetila, ona mu se čine nepotrebna ili manje potrebna, a ono pak što ta osjetila pružaju teško je ili nemoguće fiksirati, kondenzirati; osobito je teško, gotovo nezamislivo pridružiti to napravi ili stvari koja u navedenom smislu zadovoljava naše oko i uho. Tako su svi eksperimenti s mirisnim filmom vrlo brzo najdoslovnije propali.

Nadalje, da bi ostvario davnašnji cilj, čovjek će morati izmisliti nešto maleno (vrpce) što će mu omogućiti da vidi nešto mnogo veće – svijet. U dvije će dimenzije »ugurati« ono što je trodimenzionalno. I, na kraju, da bi pokazao, ponovio pokret, morat će se poslužiti nepokretom; mijene, pomicanja bića ostvarit će se pokretanjem vrpce u kameri i projektoru, a to pokretanje, dakako, nije pokretanje stvari koju ćemo u projekciji vidjeti kao pokret. Kako već rekosmo, privid neizmijenjene realnosti ostvario se pomoću upravo grandioznog mijenjanja te realnosti, a ta nas činjenica uporno prati u svakoj fazi razmišljanja o filmu.

Premda nam se sada može činiti da smo čak i nezadovoljni onim što je stvoreno, iako možemo pomišljati da film nije kraj čovjekovih ambicija i da će se možda i ubrzo stvoriti nešto što će u podražavanju svijeta nadmašiti današnji izum, ipak milijuni gledatelja koji i danas nalaze svakodnevno zadovoljstvo u filmu dokazuju da je stvoreno nešto što nekada nije poznavala ni najsmionija mašta.

Film i opažaj zbilje

U prethodnom poglavlju, kojemu je namjera bila da nas što sažetije upozna s tehnikom kao nezaobilaznim faktorom brojnih spoznaja o filmu, naznačena je jedna od vrlo čestih filmoloških tema. Naime, posebno se ustrajalo u spominjanju svojstva sličnosti i svojstva različitosti, odnosno kategorički se tvrdilo da se sličnost sa zbiljom može postići samo nekom vrlo djelotvornom »opisnom« ili iluzijom, dakle, postupkom – optičkoakustičkim, tehničkim, tehnološkim – po kojemu se završni proizvod nužno i razlikuje od onoga čemu želi biti sličan. Stalna nazočnost tih različitih, po bitnome određenju i suprotnih svojstava filma, ujedno i njegovih temeljnih svojstava, činjenica je koja se ne smije mimoći ni u kojem razmišljanju o filmu. O tome smo se uvjerali govoreći već o samome filmskom »stroju« – ne samo zato što je težnja prema sličnosti navela pionire filma da otkriju one različitosti kojima će se ostvariti sličnost, nego i zbog toga što navedeno svojstvo filma neprestano osjeća i gledatelj, koji, ponekad, gledajući isti film, jednom tvrdi »to je kao život«, da bi drugi put bez dvoumljenja ustanovio da je to »ipak samo film«.

Premda smo već ukratko objasnili u čemu je »tajna« filmskog »stroja«, kako nastaje ono što se pred nama pojavljuje kao film, i premda je čitatelj, i bez posebnog uvjeravanja, svjestan da se filmski snimak odlikuje sličnošću s fizičkom realnošću, onakvom kakvu je i on sam, bez pomoći filma, vidi i čuje, ipak je važno upozoriti na te odlike sličnosti da bi se kasnije moglo bez posebnoga uvoda raspravljati o učinku te sličnosti na filmskoga gledatelja, kao i o njezinoj vrijednosti u cjelovitoj strukturi filmskoga djela i, što je barem podjednako važno, da bismo se, uspoređujući, mogli što sustavnije upoznati sa svim značajnim čimbenicima razlika.

a) Čimbenici sličnosti

Filmske naprave (kamere, uređaji za bilježenje zvuka) gledaju i slušaju umjesto nas ono što one mogu »vidjeti« i »čuti« i što mogu na sebi svojstven

način zabilježiti, snimiti. Budući da ti filmski instrumenti služe kao svojevrsna zamjena za osjetila vida i sluha, kako bismo još jednom vidjeli i čuli nešto čega više nema, moramo se zapitati što zapravo film »vidi« i »čuje«, pa takvim viđenjem i čuvenjem ostvaruje visok stupanj sličnosti s našim viđenjem i čuvenjem.

I (1) Čak i kad se u filmskoj snimci ne nalazi ništa što je izravno prepoznatljivi predmet iz zbiljskoga svijeta – na primjer samo neka boja koja ispunjava čitavo platno – filmska snimka uvijek svjedoči o prostornom – jer se postiže preko neke već izmjerljive površine – a kako je za njegovo nastajanje i projiciranje potrebno neko satom izmjerljivo trajanje, uvijek svjedoči i o vremenskom. A o tom posljednjem svjedoči čak i kad se u njemu ništa ne zbiva, dakle, kad je njegova jedina karakteristika samo vrijeme projekcije. A prostor su i vrijeme osnovni oblici svakoga bića, utvrđuje Engels u svojem »Anti-Dühringu«. Biće filma, znači, sjedinjuje u sebi, kao i biće sveukupne zbilje, vrijeme i prostor kao fizikalno izmjerljive činjenice, i to u nerazlučivu sklopu. Kad se kaže da se oni pojavljuju u filmu kao nerazlučiv sklop, misli se ne samo na njihova zasebna svojstva nego i na prirodu njihove povezanosti. Naime, o prostornom se u glazbi tek posredno zaključuje, sve što se odnosi na prostor ne može se u glazbi izmjeriti metrom, i glazbeno djelo za nas bitno postoji, traje i razvija se u vremenu. U slikarskom pak djelu ništa nas ne upućuje na mjerenje satom, i vrijeme ima u njemu vrijednost istovrsnu vrijednosti prostora u glazbi. U filmu, međutim, prisustvujemo i prostornim i vremenskim procesima, koji su u međusobnoj vezi, odnosno s vremenom se mijenja fizička kakvoća prostora, a zbivanja u prostoru, istodobno, tvore uvijek drukčiju sliku bivanja prikazivanih bića – upravo kao u svijetu što nas okružuje. To se, dapače, odnosi i na one filmove u kojima nam se čini, na prvi pogled, da »ničega nema«. Tako u filmu »Arnulf Rainer« (1958–60.) Petera Kubelke nema nikakvih poznatih predmeta ili likova, u njemu se samo izmjenjuju svjetlost i tmina, dakle, najelementarnije fizičke činjenice, od sveg ostalog potpuno »pročišćene« fizičke kvalitete, gotovo nekakve fizičke »apstrakcije«. Kad se, međutim, snimke svjetlosti počnu brzo izmjenjivati s kadrovima mraka, ta brzina, dakle, to vremensko svojstvo, djelovat će kao pojavljivanje i nestajanje ne svjetlosti nego bljeskova, kao neki posve nov prizor u prostoru platna. Očividno, trajanje će mijenjati viđenje, odnosno izgled uvijek istoga prostora.

II (2) Budući da je emulzija, taj tanani »namaz« na vrpci u koji se utiskuju valovi svjetlosti, fizički struktura (poput saća) vrlo slične strukturi čovjekove mrežnice, tog primatelja svjetla, ona na vrlo sličan način prihvaća i zadržava svjetlosne stimuluse što do nje dopiru. Zbog osjetljivosti emulzije na svjetlost i zbog takvog načina »raspoređivanja« svjetlosnih valova po njoj, projicirana snimka veoma je nalik na kompaktan prostor zbilje, na površinu svijeta pred

kojom bismo se mogli nalaziti. Kao takvu fizičku stvarnost što je zamjećujemo našim osjetilom vida izvan filma, u filmskoj je projiciranoj snimci prikazuju izmjenjivanja susjednih svjetlijih i tamnijih površina, brojna područja susjednih nejednakih gustina, od kojih neka krajnje postepeno prelaze, preljevaju se u druga, dok među nekima zamjećujemo i vrlo oštre granice što neku površinu ili tijelo razgraničuju, odvajaju od drugih. Toj odlici može

A) predstavljati dopunu slika (ako je film u boji), kojom se osnažuje privid istosti filmske snimke i zbilje. Film, naime, ne samo da može registrirati sve tonove što pripadaju spektru sunčeve svjetlosti, nego se boje pojavljuju u njemu i u svom bogatstvu svojih ostalih svojstava, različite svjetlinom, zasićenošću, nalazeći se u raznim zamjetljivim tonskim odnosima. Nadalje, u stvaranju privida viđenja zbiljskoga svijeta još je djelotvorniji očigledni nagovještaj tihobude, treće dimenzije prostora, koji se postiže odnosima svjetlijih i tamnijih površina (tamnije su one dalje), perspektivnim kraćenjima u dubini snimke i jasnim preklapanjima jednoga predmeta drugim. Na kraju, taj se privid viđenja zbilje posebno pojačava filmskim prikazom živih i neživih bića u stanju mijene, u pokretu, jer naše iskustvo veže postojanje i mogućnost pokreta prvenstveno uz trodimenzionalni prostor. Možemo, dakle, zaključiti da je doživljaj viđenja filmskog prizora prije doživljaj viđenja sfere u kojoj se nalaze tijela, nego sfere sastavljene od različitih likova, a to je ponovo karakteristika prostora u kojemu prebivamo. Rezultat sveukupnog broja tih prostornih svojstava filmskog zapisa jest, dakako, u postizavanju visokog stupnja sličnosti sa zbiljskim predmetima i živim bićima.

III (3) Budući da film pokazuje pokrete prepoznatljivih živih bića i predmeta, kao i mijene u izgledu cjelokupnog prikazanog okoliša i u najuže vremenskoj dimenziji filma ostvaruje se izvanredna sličnost sa zbiljskim prizorima. Preciznije i detaljnije, filmom se iskazuju svi atributi vremena: (1) trajanje (koje može biti potpuno identične duljine kao i zbiljsko, jer se filmom mogu bilježiti stvarne brzine najrazličitijih pokreta i mijena), (2) vremenski smjer (relacija »prije-poslije«, jer neki prikazani događaji očigledno ne samo prethode nego i uzrokuju druge, koji se, kao njihova posljedica, nužno događaju »poslije« njih) i (3) vremenski poredak (relacija »prošlost-sadašnjost-budućnost«, jer slijed događaja stalno navodi na prisjećanja prošlosti tih događaja, a također navodi i na anticipaciju, predviđanja o budućem razvoju viđenih događaja).

IV (4) Ovim se tvrdnjama mora još pridodati i mogućnost ozvučenja koje je, s obzirom na moć reproduciranja, dapače mnogo savršenije od fotografije. Film može prezentirati sve nama poznate zvukove – prirodne zvukove, šumove; ljudski govor, sva čovjekova glasanja; zvukove koji svoje postojanje duguju čovjeku (glazba, zvučanja strojeva i prometalu) – i to pružajući nam

ih sinkrono, istodobno s njihovim vidljivim izvorom, a to se događa samo u svakodnevnoj zbilji, u kojoj se zvučanja »poklapaju«, postoje u najizravnijoj vezi s uzrokom svoga nastanka. U filmu se, uz to, mogu reproducirati i druga svojstva prirodnih zvukova – jačina, visina, boja – a zvukom se sugerira i postojanje dubine. Budući da je u našem iskustvu preduvjet za nastanak, širenje i primanje zvukova postojanje trodimenzionalnog prostora, zvuk u filmu još više upotpunjuje doživljaj privida reprodukcije zbiljskoga svijeta.

6.) Pored do sada opisanih prostornih i vremenskih čimbenika sličnosti sa zbiljom kako je čovjek vidi i čuje izvan kinematografa, još je jedan čimbenik, vrlo poseban, možda čak i veoma neobičan. Riječ je o stanovitom autonomiji filmom prikazanog prizora, o zapažanju i doživljaju neovisnosti snimljenog o činu snimanja. Ono što se snima, naime, vrlo se često opire snimanju, na neki način iskazuje svoju »volju«, »ćud«, kao da činu snimanja uzvraća nekom svojom »mjerom«, a to gledatelj zapaža, pa se pojačava njegov osjećaj susreta sa zbiljskim svijetom. Tako, motreći filmsku snimku, zapažimo često nešto što snimka možda i nije »htjela« da se zapani. U dokumentarističkom filmu ljudi ponekad skrivaju svoja lica i kamera se uzalud trudi da ih otkrije, drugi pak i previše izazovno gledaju u kameru, što u projekciji djeluje kao da gledaju u gledatelja. »Upleće« se često i sunce, svjetlost, pa vidimo u snimci refleksije objektiv, kao »strano« i neželjeno »tijelo«, a zasmeta i odraz svjetla s nekoga prozora. Konačno, u mnogim filmovima uopće se nije snimalo ono što se htjelo, jer se zbilja tako da kamera jednostavno nije mogla biti dovoljno brza, na primjer, zgoditak na nogometnoj utakmici postignut je iz velike udaljenosti takvom snagom da snimatelj jednostavno nije mogao pomaknuti kameru. Takvi su slučajevi očigledno još češći na televiziji, mediju što se bitno usmjerio prema bilježenju sadašnjega, dakle, u kojem su susreti sa zbiljom najneizvjesniji. Taj otpor, tu vlastitu »volju« snimanoga u gotovo nesagledljivoj silini doživljavaju oni koji filmove snimaju: snimajući svijet što postoji nedvojbeno i nezavisno od filma, kao nekog instrumenta, kao neke tehnike, a sada je prigoda da se ustanovi i ta odlika filmskog prizora, oni se neprekidno suočavaju s »elementom« koji čas treba krotiti, kojemu se čas treba ulagivati, čas mu i robovati. Zbog te uporne nezavisnosti svijeta, zbog njegove očite samosvojnosti, i rasni sineast malo je kada zadovoljan onim što je snimio, no i o tome problemu tek će biti riječi.

7.) Ta skupina tvrdnji, taj tek djelomično potpun popis, samo je prvi »dokaz« o sličnosti filmskoga prizora sa zbiljom. Svi su se navodi odnosili na neka pojedinačna vizualna i akustička svojstva filma. Umjesto takvim popisom – koji je ipak svršishodan, jer ćemo se na ista svojstva osvrnuti u drukčijem kontekstu – fenomenu sličnosti moglo se pristupiti i iz druge perspektive, iz perspektive doživljaja filmske snimke kao cjeline, a koju sačinjavaju upravo navedeni pojedinačni sastojci.

Sva navedena svojstva filmske snimke tvore, tj. »staju« se u homogeni sklop pojedinačno poznatih i u skupnosti prepoznatljivih živih bića i predmeta, kao homogena skupina tijela i površina što zauzimaju neki prostor i čije se postojanje vezuje uz neko vrijeme. U tome sklopu ona se pojavljuju kao dio složenog, ali i jedinstvenog polja, kao sklop što se ne može cijepati, kojega zamjetljive ili nezamjetljive sile i zakonitosti povezuju u jedinstven sustav, a među njegovim sastojcima, »elementima«, postoji stalan odnos uzajamnog djelovanja, preoblikovanja. Zbog toga prizor u filmskoj snimci »zrači« uzročnopoljskičnom vezanošću svih bića.

Osim toga, sva prikazana bića ne pojavljuju se kao »predstavni« svoje vrste. Njih resi individualnost, sve se u filmu pojavljuje kao pojedinačno, upravo kao što se i u zbilji svako biće odlikuje svojom posebnosti. Pojedinačno kao da se protivi općem u filmu, brojne pojave doimaju se kao slučajne, nepredviđene, neodređene, u stanju stalne mijene, i stihijsko kao da se neprekidno trudi da poremeti zakonito, kao što se i u svakodnevnome životu događa da posumnjamo u ono u što smo bili sigurni, i tada kažemo da je u pitanju »izuzetak od pravila«. Ta odlika sličnosti s realnošću što nas okružuje toliko je zanimljiva i značajna da mnogi teoretičari tvrde kako je u njoj najveći čar filma, kako je film zbog nje i nastao (npr. Siegfried Kracauer).

Sugestivnost tako »rekreiranoga« svijeta tolika je da je i jedan jedini prepoznatljivi predmet dovoljan da nam se ponekad i ostali učine nekako poznatima. Dapače, zbog svih navedenih karakteristika filmske snimke naše doživljavanje nije ne karakterizira proces prepoznavanja živih bića i predmeta, osobito ne prisjećanja, koje je ponekad vrlo složen i dugotrajan mentalni proces: zbiva se, naime, zapažaj koji se, ne razlikuje bitno od zapažanja svijeta, pa se gledatelj najčešće osjeća kao sudionik prikazivanog prizora. Tek u naročitim slučajevima film nam onemogućuje takvo doživljavanje prizora, odnosno, tek se u filmu kao umjetničkome djelu susrećemo s nekim kakvoćama što uvjetuju drukčiji gledatelj »položaj«, no i tada je, međutim, rijetko kada riječ o prepoznavanju pojedinih bića. Uzrokuje to tada i napor poimanja specifičnoga u filmskome viđenju fizičke realnosti, no i o tome će se, međutim, tek kasnije raspravljati.

b) Čimbenici razlike

Premda je film nastao iz težnje za ostvarenjem što veće sličnosti, čak iz težnje za reprodukcijom fizičke realnosti, ta se čovjekova želja, razumljivo, ni na koji način nije mogla odjelotvoriti. Zbog osobitosti svoje tehnike film uvijek i mijenja snimani svijet; u filmu se neprestano zbiva niz promjena, niz

filmu imanentnih, neizbježivih preobrazbi snimanoga svijeta, tako da se u njemu simultano i sukcesivno nalaze i sličnosti i razlike između našega i filmskog viđenja i čuvenja svijeta. Te preobrazbe, razlike, odnosno nemogućnost filma da »mehanički reproducira« fizičku realnost prvi je sustavno opisao Rudolf Arnheim, pa ćemo se, uvažavajući njegov autoritet, i u ovom sažetom pregledu činitelja razlika pridržavati većine njegovih navoda.

1. U filmu se prikazuje svijet koji je trodimenzionalan, no taj trodimenzionalni stvarnosni prostor vidi se u dvodimenzionalnom prostoru platna ili ekrana. Zbog toga doživljaj filmskoga, različito od doživljaja našeg, životnog, nije ni trodimenzionalan ni dvodimenzionalan, nego se, a to nije neki »kompromisni« zaključak ili rješenje, može definirati kao doživljaj nečega što je između dvodimenzionalnog i trodimenzionalnog. Naime, dok fotografska svojstva »slike« svijeta, pokret i zvuk, svjedoče o trodimenzionalnom polju, postojanje geometrijski pravilnih »oštrih« granica, rubova platna, te neočekivane i nagle pojave i nestanci bića na tim rubovima svjedoče o dvodimenzionalnosti viđenja prostora. Rubovi, geometričnost i oštra granica između vidljivog i nevidljivog svijeta bitna su svojstva dvodimenzionalnog prostora. Eliminacija zvukova i pokreta čine, naravno, da filmski prizor djeluje gotovo kao dvodimenzionalan, a dinamika, »obilje« pokreta (posebno kad je u različitim smjerovima) i zvučenja čine da se prizor doima gotovo kao trodimenzionalan – no nikada potpuno trodimenzionalan prostor.

2. Da se filmski prostor doživljava i kao dvodimenzionalan uzrokuju i druga svojstva filmom nagoviještene, ali reducirane dubine. Različitim se objektivima mijenja pronicanje u dubinu, u treću dimenziju »teleobjektivom« (vidi str. 107.) treća se dimenzija gotovo eliminira, širokokutnjom se objektivima (vidi str. 106.) ona predočuje u naročitoj jasnoći, no kao da je zgusnuta, prostor u dubini kao da se skratio, jer se pokreti od kamere i prema njoj ubrzavaju djelovanjem tog objektiv. Dubina se, znači, u svakom slučaju reducira na neki način, a to se posebno zamjećuje primjenom širokokutnih objektivna kojima se poništava čovjekovo iskustvo konstante veličina i oblika na malim udaljenostima. Lopta što se bliži kameri gigantski se povećava (kvadratom približavanja), a udaljavajući se od nje naglo se smanjuje. Ako, međutim, loptu iste veličine rukom primičemo očima ili od njih odmičemo, ona će uvijek biti jednako velika. Isto se odnosi i na oblike: pravokutni stol pred nama vidjet ćemo kao pravokutnik, a kamera će ga vidjeti kao trapez. Taj fenomen, poznat u psihologiji kao Brunswickova konstanta veličina i oblika na malim udaljenostima, film ne poznaje; objektiv nema »iza sebe« produžetke svoga »osjetilnog« sustava koji mogu ispraviti iskrivljenja zapaženoga, kao što ih ima mrežnica čovjekova oka.

Budući da je filmska dubina neka »dručkija« dubina, a u ovome se »stavku« očevito usredotočujemo na posebnosti doživljaja dubine u filmu,

dolazi zbog njezine posebnosti do pojave koja Arnheim naziva zaklanjanjem u perspektivi. Raspored i odnos među tijelima u prostoru zavisi od naše volje, točnije, upravo ga mi stvaramo: pomicanjem očiju, glave i čitavog našeg tijela postizemo uvijek novu perspektivu gledanja, a svakom novom perspektivom mijenjaju se udaljenosti među predmetima, mijenjaju se karakteristike njihova rasporeda, ono što je bilo prije skriveno sada se otkriva ili obratno. Znači, raspored i odnosi tijela u prostoru nisu za naše viđenje stalni. »Oko« kamere ne može se, međutim, podičiti takvom fleksibilnošću. Budući da u kinematografu vidimo ono što je kamera vidjela, prizor iz svijeta pojavljuje se kao neizmjenljiv s obzirom na perspektivu gledanja, a raspored i odnosi među tijelima kao stalni. Neki predmet zaklonjen drugim nikako nećemo moći vidjeti – a u zbilji bi nam za to dostajao i lagani pomak glave. Da bi to bilo jasnije, treba se samo prisjetiti koliko smo se puta u kinematografu »izmervirali«, jer nam se skrio objekt naše radoznalosti, na primjer, iza vrata kupaonice, pa smo instiktivno, ali uzalud, izdužili vrat.

3. Filmom se svijet vidi drukčijim i zbog okvira, zbog toga što je omeđen ravnim, »oštrim« rubovima, »smještena« ili »nađena« unutar pravokutnog okvira platna. A naše vidno polje niti je pravokutno, niti je omeđeno ikakvim »strogim«, stalnim granicama. Vidimo do 100° kruga u središtu kojega se nalazimo, u relativnoj oštrocini 72° (petina kruga), a u većoj jasnoći zamjećujemo bića u mnogo užem isječku. Znači, ljudski pogled ne poznaje oštre granice polja po kojemu se prostire i istodobno vidi čitav »spektar oštrocina« i »ne-oštrocina«, od potpuno jasnog njegova dijela do onog »mutnog«, u kojemu se bića »slute«, ali ne prepoznaju. Unutar filmskog »vidnog« polja sve je, ako snimatelj želi, jednako jasno i razaznatljivo, a to pojačava zamjećivanje poznatog nam svijeta kao uokvirenog, omeđenog. Drugim riječima, film svijet dijeli na dvije potpuno različite sfere – jasno vidljivu i sasvim nevidljivu. Česta je posljedica navedenih karakteristika u mijenjanju, relativizaciji prirodnih (onako kako bismo ih mi zapazili) veličina, brzina i orijentacijskih vrijednosti.

Da bi se objasnio fenomen relativizacije veličina, najprije treba ustanoviti da se sami rubovi, vertikalni i horizontalni, pojavljuju u filmu kao stano-viti faktor mjere, kao činitelj našeg doživljaja veličine, kao element kojim se neprekidno uspostavljaju odnosi s onim što se nalazi u snimci. Ako se neki čovjek prikaže, na primjer, uz rub okvira, i to tako da njegovo tijelo zaprema gotovo čitavu površinu snimke od donjega do gornjega horizontalnog ruba, on će se često učiniti višim nego što jeste, jer je visok kao i ono što je u filmskoj snimci »najviše«, a to je vertikalna stranica okvira, »visina«. Ako se uza nj, u drugome primjeru, nađe čovjek koji je od njega niži, i to niži više nego što je prvi čovjek manji od stranice okvira uz koji se nalazi, taj će se drugi

čovjek učiniti nižim nego što jest. Dakako, postoji još mnogo primjera koji pokazuju kako okvir može gledatelju mijenjati prirodne veličine i činiti ih relativnima. Budući da se okvirom eliminira okoliš, a okolišem se tvore veličinski odnosi, ponekad se dogodi da uopće ne znamo kolika je veličina nekog poznatog nam predmeta. U snimci, recimo, vidimo neku bocu s poznatim nam, zaključujemo po naljepnici, pićem. Odjednom se ta boca pomakne, krene, i tek u sljedećoj snimci saznajemo da je to divovska reklamna boca što je nosi čovjek skriven iza naljepnice. Okvirom se eliminirao okoliš, drugi predmeti koji bi upozorili na neobičnu veličinu boce, a donji horizontalni rub »odsjekao« je i noge čovjeku koji je nosi. U zbilji se nikada ne bismo prevrtili – prvi je zaključak, a drugi: očividno je da je u filmu najpouzdanija konstanta veličine čovjek. Uvijek, naime, znamo otprilike koliko je velik i visok čovjek, pa po tome procjenjujemo i veličinu ostalih, naročito nepoznatih nam predmeta. Razlike u visinama među ljudima, premda se i njima mogu postizati različiti učinci na gledatelja, različiti »efekti«, kao u bajkama ili filmu o Gulliverovim putovanjima, praktički se mogu zanemariti u golemoj većini slučajeva.

S obzirom na relativizaciju brzine okvir djeluje slično. Pokret što se prikazuje u filmskoj snimci čini se često bržim ili sporijim nego što je u zbilji upravo zbog omeđenosti prizora. Kada vlak snimljenog iz blizine kretat će se brže (prividno) od jednoga do drugoga vertikalnog ruba nego u zbiljskome gledanju, jer se naglo pojavljuju i naglo nestaju na rubovima. Jer nas rubovi jasno osvjedočuju o brzini kojom je prevaljen taj put, koji više nije samo zbiljski put nego i filmski. Isto tako, snimi li se vlak iz velike udaljenosti, taj će nam vlak često djelovati znatno sporijim, jer ćemo u nekom većem trajanju biti svjesni njegova duljeg putovanja od jednoga do drugoga ruba platna. U zbilji naša će greška u procjeni brzine biti u oba slučaja nešto manja; gledamo li vlak iz koje god udaljenosti, zaključit ćemo da mu je brzina približno ista, jer će svi ostali sastojci našega životnog prostora, prostora što ga dijelimo s vlakom, upozoriti na stvarnu brzinu.

Na kraju, dok u zbilji gotovo nikada ne gubimo orijentaciju u užem prostoru u kojem se nalazimo, pa uvijek i bez razmišljanja znamo što je ispred, a što iza nas, što je desno, a što lijevo i što je iznad, a što ispod, u filmu, zbog okvira, znade nastupiti i potpun poremećaj tih orijentacijskih vrijednosti. Okvirom se bica izdvajaju iz njihova prirodnog okoliša, a kako ih kamera može snimiti iz različitih kutova, s različitim položajima, stavljajući gledatelja u različite prostorne odnose s tim objektima, vrlo se lako izgubi osjećaj položaja tih bica u prostoru, smjer njihova kretanja postaje neutvrđen, a njihovi međusobni prostorni odnosi potpuno neodređeni. Da bismo to pojasnili, zamislimo sljedeću situaciju: želimo li od našega boravišta stići do parka ili kupališta što se nalazi na drugoj strani mjesta, moramo proći kroz nekoliko

ulica; budući da se ulice, pretpostavimo, »križaju« pod pravim kutom, morat ćemo ići čas ulijevo, čas udesno u odnosu na ravnu crtu što spaja naš stan i cilj kretanja. Ići ćemo, dakle, čas lijevo, čas desno, ali ćemo, ipak, osnovni smjer zadržati, čak se ni jednom nećemo zapitati o načinu našega napredovanja kroz grad. Ako se, pak, isto kretanje snimi, kamerom, i ako čas idemo ulijevo, čas udesno, za gledatelje filma nećemo nikamo stići. Nakon snimke u kojoj smo se kretali zdesna ulijevo, snimku u kojoj se krećemo slijeva udesno gledatelj će shvatiti kao da smo se odlučili vratiti ili kao da smo zalutali. U filmskoj snimci gledatelj, naime, ne vidi čitav grad i naše krivudavo kretanje u cjelini. On vidi samo ono što se nalazi unutar snimke (u ovoj prigodi recimo »unutar okvira«), on se ne orijentira prema oznakama u gradu, njega orijentira film, logika filmskog orijentiranja, pa će promjenu smjera kretanja shvatiti ili kao namjernu izmjenu odluke onoga koji korača ili kao lutanje.

Zbog postojanja okvira film očito ostvaruje svoje posebne prostorne odlike, odnosno, prikazivani svijet podvrgava se njegovim specifičnim prostornim zakonima. Ti su zakoni doista specifični, pa je njihovo poznavanje osnova svakoga profesionalnog snimanja filma, pripada »zanatu« svakoga filmskog profesionalca.

4. Kao sljedeće može se navesti već uvedeno iznesena razlika između čovjekova osjetilnog polja i osjetilnog polja što ga tvori film, a ona je u odustvu nevizualnoauditivnoga svijeta, jer film izravno stimulira samo dva osjetila – sluh i vid. Ponekad film, i to takozvani nijemi, predložuje samo vizualno polje, prema tome odsutan je cijeli nevizualni osjetilni svijet. O tome piše Arnheim, čija je knjiga nastala u nijemome razdoblju filmske povijesti. I u jednom i u drugom slučaju nedvojbeno se zapaža velika razlika između zbilje i zbilje dane filmom. Budući da je ta razlika očita, jer se svijet upoznaje filmom samo s dva osjetila, a ne s pet, tu razliku ne treba podrobnije opisivati, to više što će o njezinu značenju za filmsko izražavanje još biti riječi.

5. Film ne mora biti u boji, može biti u crno-bijeloj tehnici ili u nekoj kromatskoj tehnici koja se očito razlikuje od prirodne obojenosti svijeta. Upotrebom crno-bijele tehnike snimanja, kao i upotrebom posebnih kromatskih tehnika, naš se životni okoliš očividno mijenja. I o tome će se raspravljati u jednom idućem poglavlju. Isto se odnosi i na osvjetljenje, koje se u filmu može veoma razlikovati od osvjetljenja u svijetu u kojem bivamo.

6. U svojoj knjizi Arnheim se čak i ne zadržava posebno na nekim najzanimljivijim činiteljima razlika smatrajući ih vjerojatno i odviše očividnima. Ipak, treba upozoriti da se u filmu zbiljski svijet može izmijeniti mnogobrojnim mehaničkim, optičkim i fototehničkim postupcima – da se pokreti mogu ubrzati, usporiti, obrtati i zaustaviti, da se svijet može umnožavati snimanjem kroz različite prizme, da se postupkom dvostruke ekspozicije mogu

istodobno prikazivati dva zbiljska prizora, da se jedan prizor može pretap-
njem postepeno pretopiti u drugi, da može nestati u zatamnjenju snimke ili
nastati u odtamnjenju, a postoje i brojne mijene, preobrazbe svijeta koje se
postizu, kako se uopćeno kaže, trikom.

7. Posljednja od značajnijih preobrazbi svijeta, nepobitan dokaz da film
vidi i čuje svijet drukčije nego mi, jedna je uistinu spektakularna preobrazba,
a sastoji se u prikazivanju prostora i vremena zbilje na diskontinuiran
način. Prostor svijeta u kojemu bivamo vidimo u kontinuitetu, u nepre-
kinutom nizu, ne u nekim strogo omeđenim i odvojenim isječcima, i, da
bismo vidjeli dva predmeta što se nalaze i podosta blizu, moramo pogledom
»preletjeti« preko prostora što ih dijeli. Možemo, ako hoćemo, u tome među-
vremenu, između dva zapažanja, i zažmiriti, no tada ćemo »vidjeti mrak«,
odnosno, bit ćemo svjesni da namjerno nismo htjeli vidjeti nešto što nas za-
nima, ali što očito postoji, onaj međuprostor. Ako nam se čak i čini (koliko
god je ta pomisao potpuno bez temelja) da možemo zaista preskočiti neki
prostor, skok kroz vrijeme, preskakanje nekoga vremena, nekog razdoblja
ostvaruje se zaista samo u mašti, na primjer u Wellsovu romanu »Vremenski
stroj«. Kad bi se jedno ili drugo moglo učiniti u zbilji, riješili bi se brojni naši
problemi – naglo bismo se našli na mjestu gdje ne bjesni rat ili bismo
»skočili« u buduće vrijeme, u kojem će se naći lijek sada neizlječivoj bolesti.
Prostor i vrijeme kontinuiran su niz, a u tome nizu mi kontinuirano i bivamo
– i tu se ništa ne može.

U filmu, međutim, posebno se snime dvije snimke udaljenih predmeta ili
mjesta, na primjer, knjiga na stolu pred nama i sat na zidu iza nas, i kada se
postupkom montaže, tzv. montiranjem, te snimke spoje, u projekciji će se
snimka knjige »neuhvatljivo« brzinom, u potpuno nezamjetljivoj prije-
lazu, zamijeniti satom. Ili, još očividnije, snimajmo rast neke biljke od tre-
nutka kad je »provirila« iz površine zemlje do trenutka kad se već rasevje-
tala. Iz istog položaja, da bi biljka u snimci ostala uvijek na istome mjestu, i u
pravilnim vremenskim razmacima snimajmo po nekoliko kvadrata i na kraju
projicirajmo sve kvadrate zajedno. U dvominutnom filmu prikazat će se rast
biljke što je trajao mjesec ili više. Ostvario se, znači, filmski vremenski skok.
Isto tako, u dvosatnom filmu prikaže se život pedesetogodišnjaka, a filmom
se u pričanju te životne povijesti neometano »skače« u budućnost i prošlost;
događaji se redaju filmu svojstvenim redosljedom, smjerom i poretkom, kao
što se i kroz vrijeme brza po želji tvorca filma.

Isto se odnosi i na zvukove. Pištanje sirene vlaka u planini naglo se
zamijeni »tuljenjem« broda usred oceana. Nedvojbeno, filmom se vidi i čuje
onaj prepoznatljivi zbiljski svijet onako kako ga bez »potfoči« filma ne može-
mo vidjeti ni čuti.

Opća svojstva filmskoga zapisa

Ustanovljene najzamjetljivije sličnosti i najzamjetljivije razlike među s-
jetom što se prikazuje filmom i kako ga mi zapažamo u filmskoj se snimci p-
javljaju kao prostorno i vremensko zajedništvo tih sličnosti i razlika. Nika-
se i nikako, naime, ne može dogoditi da u nekome vremenskom ili prost-
nom isječku filma zapazimo sličnost ili razliku kao jedino svojstvo prizor-
Snimamo li, na primjer, učenike na školskome izletu crno-bijelom tehniko-
snimanja, ne tehnikom filma u boji, istodobno ćemo prepoznati poznate na-
osobe i zapaziti njihovu »crno-bijelost«, premda su neki izabrali i odjeću p-
pagajskih boja. Čitav je razred više-manje »posivio«, no nema dvojbe, to
naš razred ili, barem, neki drugi. Ponekad su, ovisno o načinu snimanja
svrsi filma, zamjetljive sličnosti (npr. u reportažama, arhivskim snimkan-
nastavnim filmovima), a ponekad su očividnije razlike (npr. u različiti-
eksperimentalnim filmovima, pa u filmovima u žanru fantastike itd.). Međ-
tim, sličnosti i razlike vrlo se često pojavljuju i kao jedva razlučiv sklop, i t-
se s velikim naporom zaključuje u čemu je sličnost s pretpostavljivom z-
ljom, a u čemu razlika.

Ako se sličnosti i razlike filmskog i čovjekova viđenja zbilje pojavlju-
kao stalan, kadikad i nerazlučiv spoj jednoga i drugoga, moguće je zapitati
zašto se toliko ustrajalo na zasebnom opisivanju. Jedan smo razlog objasn-
već u prvome poglavlju: težnja prema sličnosti mogla se ostvariti samo
cijenu nekih razlika koje, ipak, ne narušavaju doživljavanje sličnosti. Da bi
spoznao pothvat filma, trebalo je stoga detaljnije opisati rezultat.

Osim toga, govoriti o filmu, analizirati filmove, a da se ne barata s ta d-
elementa – jednostavno nije lako. Posebna filmska terminologija, na up-
trebi koje se zasniva i teorijski i praktički rad na filmu – npr. kadar, plan, t-
kurs, montaža itd. – zapravo nije nego nazivlje kojim se upozorava na odn-
tehnike snimanja prema onome što se snima, kojim se, dakle, upozorava
čimbenike sličnosti i čimbenike razlika. Kad se želi snimiti, na primjer, neč-
pad s krova visoke zgrade i kad glumac koji treba pasti želi ostati živ, o-
lučuje se tada da se taj prizor realizira montažno, tj. da se prikaže u, recim-

Textavsnitt #2

Što je to filmski žanr

A. Kakav je to pojam 'žanr'? — metodološka razbistravanja

1. Terminološka razgraničenja pojma 'žanr'

1.1. Što se označava nazivom 'žanr'?

Žanr je jedna vrsta filmske vrste (usp. Turković, 1991). Među različitim tipovima svrstavanja (razvrstavanja, klasifikacije, kategorizacije) pojedinačnih filmova, njihova 'članskog' povezivanja u vrste, razrede, skupine, nizove..., žanrovsko je svrstavanje poseban slučaj.

U literarno-teorijskoj tradiciji naziv *žanra* najčešće obuhvaća rezultat bilo koje klasifikacije književnih djela. U književnosti se, naime, *žanrovskom* često podjednako drži 'temeljna' podjela na prozu, poeziju, dramu, kao i na fikciju i nefikciju, na trivijalnu i visoku književnost, ali i podjela na pikarski, detektivski, znanstvenofantastičan, ljubavni i dr. roman, odnosno podjela drame na tragediju i komediju, pjesništva na lirsko i epsko i dr. Doduše, pojedini teoretičari pokušavaju svakoj od tih podjela dati svoje razredno ime i ograničiti upotrebu naziva 'žanr' samo na 'temeljnu' podjelu ('dramu', 'poeziju', 'prozu' — usp. pokušaje Pavličića, 1983), ali to nije opće prihvaćeno.

Međutim, opća pojava raspoređivanja filmova na srodne skupine u filmskoj se (domaćoj) žargonskoj tradiciji obuhvaća nazivom *filmske vrste*: tako se obilježava bilo koje razlučivanje skupine filmova po nekome zajedničkom kriteriju. Doduše,

ponekad se naziv *žanra* upotrebljava u filmskoj kritici i teoriji uopćeno, sinonimno s nazivom *vrsta*. *Žanrom* se, tako, obuhvaćaju podvrste igranog filma, ali i dokumentarni se film ponekad spominje kao žanr, a ponekad se i potpodjele dokumentarnog i eksperimentalnoga filma zovu žanrovskim ('dokumentarni žanrovi'). Tako se doista događa da se i u razgovoru o filmu bilo koju utvrđivu vrstu filmova nazove *žanrom*. Ali, takvo proširivanje pojma nije uobičajeno i drži se obično *figurativnom generalizacijom*, obilježeni prijenosom na neadekvatno područje. Također, indikatorom je stanovite metodološke nezrelosti, koja podjele vrlo različitih kriterija i opsega trpa u isti klasifikacijski koš.

Naime, u filmskoj teoriji, povijesti i kritici, ali i u kolokvijalnom razgovoru o filmovima, pod nazivom *žanr* standardno se misli na vrlo posebnu podjelu i svrstavanje filmova: *žanr* u govoru o filmu redovito znači upravo *podvrsta igranog filma*. Zato se i usputno označavanje dokumentarca kao žanra, ili obrazovnog filma kao žanra i sl. doživljava tek kao prijenosno, figurativno, a ne deslova. Naime, postavite li nasumičnim kinoposjetiteljima pitanje da vam brzo nabroje žanrove (a takvu sam anketu znao raditi na predavanjima na Akademiji dramske umjetnosti), vjerojatno ćete dobiti nabrojane ove vrste igranog filma: *komedija*, *kriminalistički film* (*krimić*), *western*, *ljubavni melodrama*, *znanstvena fantastika*, *film strave* (*horor*), *mjuzikl*. Barem, većina spomene veći dio tih kategorija. Učestalije će se spomenuti još, možda, i *avanturistički/pustolovni*, *akcijski*, *ratni*, *povijesni*, *gangsterski film*, *triler*, *ljubički film*, *erotski* i *drama* kao žanrovi, a drugi, sa stanovitom nesigurnošću, nabrojat će i *pornografski film*, *psihološki film* ili *socijalno-psihološki dramu*, a tek tu i tamo netko će pridružiti i *filmove ceste*, *crni film*, *fantastiku*, *filmetu* *bojku*, *ženiti film* i dr. Pri spominjanju posljednjih čovjek neće baš biti siguran koliko je uopće riječ o žanru.

Postoji, također, standardan krug imenovanih žanrova i u kritici, teoriji, povijestima, vodičima i dr. Npr. Marc Vernet u mnogo pretiskivanoj natuknici o žanru spominje: *western*, *detektivski film*, *film strave*, *komediju*; ali i *dramsku komediju*, *psihološku dramu*, *mjuzikl*, *gangsterski film*, *ratni film*, *biografski film* (Vernet, 1978). Ira Konigsberg (1987: 143–144) u natuknici 'genre' spominje *gangsterike*, *detektivske*, *ratne*, *horor*, *mjuzikl* i *western*, a kao dvojbeni spominje i *komediju*, ali u odvojenim natuknicama spominje i *znanstvenu fantastiku*, *povijesni film*. Standardni *Video Movie Guide* (Martin, Porter, godišnjak) razvrstava filmove ovako: *akcija/pustolovina* (*Action/Adventure*), *dječji/obiteljski* (*Children's Viewing/Family*), *komedija*, *dokumentarac*, *drama*, *stranojezični filmovi*, *horor*, *mjuzikl*, *misterija/napetost*, *znanstvena fantastika/filmovi mašte* (*Science-Fiction/Fantasy*), *western*. Povjesničar John L. Fell u svojoj *A History of Films* u odjeljku posvećenu holivudskim žanrovima navodi: *mjuzikl*, *kriminalistički* (*gangsterski*) *film*,

detektivski, *horor*, *western*, 'ženski' *film*, a prije je već obradio *komediju*. U velikom zborniku *The Oxford History of World Cinema* (Nowell-Smith, 1996), u poglavlju posvećenu žanru obrađuju se *western*, *mjuzikl*, *kriminalistički film* (*Crime Movies*) i *fantastika*, ali se u poglavlju u kojem se daje pregled nijemih filmskih vrsta spominje i *komedija*, ali u kontekstu *trik-filma* i *animacije*, *dokumentarca*, *avangarde* i *serijala*. U knjizi cijelom posvećenoj filmskom žanru (*Film/Genre*, 1999) Rick Altman u *Kazalu žanrova* (Altman, 1999: 238–239) navodi golem broj žanrova, ali najčešće su spominjani *akcijski*, *pustolovni* (*adventure*), *biografski* (*biopic*), *komedija*, *kriminalistički/gangsterski*, *drama*, *epski*, *film noir*, *horor*, *melodrama*, *mjuzikl*, *romans*, *znanstvena fantastika*, *triler*, *western*, *ženski film*. (Doduše on tu uključuje i cikluse, npr. *buddy*, *gimnazijska komedija*, *potjera*, *bokerski filmovi* i sl., a obrađuje i *animaciju*, *dokumentarac*, *obrazovni film*, *filmske novosti*, vrste o kojima se u Hrvatskoj standardno govori kao o *rodovima* (usp. Peterlić, gl. ur., 1985/1990), a ne *žanrovima*. Očigledno Altman pod 'žanrom' razmatra svako razvrstavanje, premda mu je u središtu pažnje i objašnjavanja upravo razvrstavanje igranih filmova, a ne bilo koje vrste razlike, recimo one između igranog filma i drugih vrsta: čak i nema pojma *fiction* ili *feature* u indeksu). Uostalom, kategorije koje čitatelj dnevnih novina može dnevno srećati u rubrici repertoarnog programa kina jesu: *drama*, *akcijski*, *pustolovni*, *komedija*, *erotski*, *crtni* — a to su sve kategorije koje se nakon naslova filma javljaju u *Večernjem listu* (ožujak 1998). Sve su to, podrazumijeva se, žanrovi, osim *crtanoga* koji bismo nazvali *rodom* (usp. Turković, 1991). (Za dodatne informacije o još nekim klasifikacijama žanrova, odnosno filmskih vrsta vidi 'Okvir 2: klasifikacije drame'.)

Igrani se filmovi mogu razvrstavati i 'nežanrovski' — primjerice na crno-bijele igrane filmove i igrane filmove u boji, na kratkometražne igrane i dugometražne igrane. Na takva se razvrstavanja primjenjuju drukčiji nazivi vrsta (govori se, primjerice, neutralno o toj i toj *vrsti filma*, ili npr. o *filmskim kategorijama* i dr.; usp. Turković, 1991).

1.2. Žanr, nadžanr, podžanr

Žanrovska klasifikacija može proizvoditi i nadređene i podređene žanrovske razrede. Ti su razredi dobili i svoje ime koje upućuje na hijerarhijske odnose među njima kao i na činjenicu da ti razredi još pripadaju *žanrovskoj*, a ne kakvoj drugoj klasifikaciji.

¹ Pojam *fiction* u opreci spram *nonfiction* postao je osobito temom filozofski usmjerenih teoretičara filma; usp. npr. knjigu Allen, Smith, ur. 1997.

Riječ je o nazivima *nadžanr* i *podžanr*, pri čemu naziv *nadžanr* označava žanrovski razred koji je nadređen osnovnim žanrovima i obuhvaća više osnovnih žanrova, a naziv *podžanr* označava žanrovski razred koji je podređen određenom žanru i podrazumijeva postojanje drugih slično podređenih razreda, drugih podžanrovskih vrsta kojima je dani žanr rodno nadređen.

Primjerice, *nadžanrovskom* se može držati odrednica *akcijski film*, toliko česta u našim repertoarnim klasifikacijama filmova, jer se tim nazivom obuhvaća određen skup žanrova: pustolovni film, vestern, kriminalistički film i još poneki. Naziv *film fantastike* također je nadžanrovski: obuhvaća žanrove znanstvene fantastike, filmove strave i užasa, filmove mača i magije i filmske bajke. Isto je i s odrednicom *film napetosti* koji obuhvaća žanrove kriminalističkog filma, filma strave i užasa, pustolovne filmove (većinu akcijskih filmova)...

Podžanrovskom se, opet, može držati podjela kriminalističkog filma na detektivski film, gangsterski film, triler i zatvorski film... ili pak podjela pustolovnih filmova na filmove potjere, filmove ceste, egzotično-pustolovne, špijunske i dr.

Podžanrovska klasifikacija ne mora biti ni nepromjenjiva ni iscrpna: pojava nekog ciklusa unutar žanra može proizvesti novu podvrstu (npr. pojava filmova ceste dala je novu podvrstu pustolovnog filma, 'osuvremenila' ga), kao što se uvijek može javiti pojedini film koji se ne uklapa idealno ni u jedan ustoličeni podžanr, iako dobro pristaje u osnovne žanrovske okvire (npr. *Ritam zločina* Zorana Tadića — 1981 — iako je najbliži kriminalističkom podžanru *trileru*, svojom 'metafizičko-fantastičnom' komponentom klizi izvan granica uobičajenoga trilera, ali ipak ne i izvan granica kriminalističkog žanra).

Također, nadžanrovska klasifikacija ne mora biti isključiva ni stabilna, tj. niti se nadžanrovske odrednice moraju međusobno potirati, niti moraju ostajati uvijek istima, a ne moraju biti ni odveć pouzdane u primjeni. Čest je, naime, slučaj da se nadžanrovske odrednice preklapaju: znanstvenofantastični filmovi pripadaju ne samo filmu fantastike nego često i filmu akcije. Filmovi akcije obično su i filmovi napetosti, pa se te dvije odrednice mogu preklapati, iako se ne poklapaju posvema (povijesni su spektakli akcijski filmovi, ali ne moraju biti baš tipičnim filmom napetosti).

Ni osnovnožanrovska klasifikacija nije isključiva, premda se prigodno može takvom održavati i držati. Primjerice, znanstvena fantastika katkada je ustrojena prema pustolovnom načelu (*Star Wars/Ratovi zvijezda*), može biti ustrojena prema kriminalističkom načelu (*Istrebljivač/Blade Runner*), prema horor predlošku (*Alien*). Komedija može kliznuti u melodramu (romantična komedija: *Majmunška posla/Monkey Business*), mjuzikl je u pravilu melodramski (*Cilinder/Top Hat*), krimić

može biti i špijunski (*Sabotaža/Sabotage*), vestern psihološka drama (*Točno u podne/The High Noon*) i sl.

Ponekad se, stoga, može učiniti da ono što će se držati žanrom, što nadžanrom, a što podžanrom ovisi o odomaćenosti neke kategorije u danoj sredini ili u danoga klasifikatora. Primjerice, u nas se osnovnim žanrom drži *kriminalistički film*, a *triler*, *gangsterski*, *detektivski*, *policijski*, *zatvorski film*... drže se podžanrovima kriminalističkog filma. Dotle se u SAD-u donedavno osnovnim žanrovima držalo upravo *gangsterski*, *detektivski*, *triler*, dok se *crime film* držao ili sinonimom za *gangsterski*, ili izvještačenom nadžanrovskom odrednicom za *gangsterski*, *detektivski* i *triler* (usp. razmatranja u Kaminsky, 1974: 18–19). Tek se danas u anglosaksonskoj žanrovskoj teoriji sve češće raspravlja o *kriminalističkom filmu* kao o rodnoj kategoriji koja obuhvaća *gangsterski*, *detektivski* i dr. film, analogno našoj *kriminalistički film* (usp. Nowell-Smith, 1999), vjerojatno pod utjecajem europsko-kontinentalne tradicije (pretežito francuske).

Također, kao što i percepcija žanrovskog statusa nekoga filmskog niza može biti kolebljiva, tako se kolebaju i nazivi za percipiranu žanrovsku vrstu. Prema Ricku Altmanu, primjerice, naziv *musical* je u holivudskoj tradiciji prethodio naziv *musical comedy* (muzička komedija), *musical drama* (muzička drama), *musical romance* (muzička romanca), *musical farce* (muzička farsa) ili sklopovi *all-talking*, *all-singing*, *all-dancing musical melodrama* (svegovorna, svepjevna, sveplesna muzička melodrama) (Altman, 1999: 53). Vestern se prvo najavljivao kao *Wild West Films* (filmovi Divljega zapada), *western chase films* (vesternski filmovi potjere), *western comedies* (vesternske komedije), *western melodramas* (melodramski vestern), *western romances* (vesternske romance) i *western epics* (vestern epovi), a bilo je i odredaba bez pridjeva *western* (npr. *cowboy pictures* — kaubojski filmovi, kako su se u pedesetim i šezdesetim vesterni zvali i u Hrvatskoj), da bi se poslije te odredbe ustalile kao, samo, *western* (Altman, 1999: 36). Također, mnogi su filmovi koji su retrospektivno prepoznavana kao pripadnici poslije čvrsto imenovana žanra prvo nazivani deskriptivnim nazivima koji su isticali različite značajke, a ne nužno one ključne po kojima se poslije taj film prepoznavao kao film određenoga žanra (npr. biografski se film reklamirao sa sugestijama da je posrijedi *povijesna romanca*, *avanturistički film*, *melodrama*; a rani vesterni reklamirani su prema 'ciklusnim' značajkama koje su ih povezivale s filmovima koji nisu bili inali obilježja vesterna (npr. povezivani su sa 'željezničarskim' filmovima, s putopisnim filmovima ili kriminalističkim — otmice, progoni) (usp. Altman, 1999: 61).

1.3. Ciklusi, serije, serijali, filmski nastavci

Posljednje nas upućuje na razvrstavanja koja su vezana uz žanrovsko razvrstavanje, ali nisu istovjetna s njime. To su razvrstavanja na *cikluse, serije, serijale i filmske nastavke*.

(a) *Filmski ciklusi* izrazita su protožanrovska pojava, često se javljaju u sklopu žanra, kao privremene 'kristalizacije', čak se ponekad percipiraju kao svojevrsni podžanrovi, a ponekad i kao punopravni žanrovi. U svakom slučaju, javljanje ciklusa u igranoj kinematografiji uvjetovano je sličnim težnjama koje ispunjava i pojava žanrova (više o tome dolje u 4.2.). Pod *filmskim ciklusom* podrazumijevamo protožanrovske filmski niz koji je bilo povijesno prigodan, kratkotrajniji od 'jakog' žanra, i najčešće lokalniji (njeguje se u jednoj sredini, jednoj proizvodnoj kući, a ponekad je njegov glavni nosilac tek jedan autor), ili je riječ o povremenoj 'liniji' koja može biti vrlo dugotrajna, ali se nije artikulirala kao izdvojen žanr. Primjeri ciklusa jesu nizovi *boksačkih filmova, podmorničkih filmova, tinejdžerskih filmova, filmova nostalgije* i dr. Ali se ciklusom mogu držati npr. i tzv. *psihološki filmovi* (*psihološke drame*), *socijalni filmovi* (*socijalne drame*; njih su u SAD ponekad nazivali *društvenoprobлемski filmovi*, engl. *social problem films*) i dr.

Ciklusi se razlučuju, ponajčešće, po nekoj karakterističnoj temi (tipu fabule). Npr. ciklus *filmova ceste* obuhvaća filmove u kojima junaci autima putuju cestom od mjesta do mjesta i pritom im se svašta događa. Ciklus *filmova katastrofe* obuhvaća filmove u kojima se prate junaci u razdoblju kakve prirodne katastrofe (zemljotres, požar, poplava...), a narativno pratimo kako s katastrofom izađe na kraj. Ciklus *biografskih filmova* obilježava praćenje karijere nekoga istaknutog čovjeka (u SAD-u je taj ciklus njegovalo poduzeće Warner Brothers u 30-im i 40-im, ali je on opstao na razrijeđen način i do danas u različitim sredinama). Ciklus *psiholoških filmova* čine filmovi u kojima je u središtu izlagačkog interesa ocrtanje psihološkog stanja, odnosno razrade/razvoja takva stanja glavnog lika, odnosno glavnih likova.

Iako su ciklusi po mnogočemu bitnime srodni žanru, a katkada su i dio nekog žanra (recimo, psihološka drama dio je drame, filmovi ceste dio su pustolovnog filma, biografski film može biti oblik povijesnoga filma, ali i filmske drame), njima nedostaje (retrospektivno gledano), ili im još nije potvrđena (prospektivno gledano), bilo *imaginativna plodnost* da bi imali šire i trajnije varijacije (a to je osjećaj što karakterizira žanr), ili nema tako jasno istaknuta *ikonografska obilježja* da budu da prvi pogled prepoznatljivi. Često pripadnost nekom ciklusu prepoznajemo tek kad odgledamo veći dio filma, nema tako izričitih najavnih oznaka da bismo otprva prepoznavali o kojem bi to protožanru moglo biti riječi. S tim je u vezi činjenica da ciklus, tipično, još ne uspijeva razviti *unutarnju normativnu regulativu*

(rad u sklopu ciklusa doživljava se neobvezatnijim nego rad u sklopu žanra, stimuliran je više 'proizvoljnom' modom nego vrsnim obavezama). Zapravo, kad god osjetimo da se proizvodno-repcijski vezano javlja neki tematski niz, a još nismo sigurni u njegovu perspektivu, u njegov dulji opstanak, njegovu 'čvrstinu' i repcijsku ukorijenjenost, kad još ne 'osjećamo' njegove norme — govorit ćemo o *filmskom ciklusu*.

(b) *Serije i serijali* ipak su nešto drukčiji nizovi. Nisu tipično samostalni žanr, iako i oni najčešće pripadaju pojedinome žanru (imamo zato gangsterske, policijske, SF, horor, melodramske... serije i serijale), a često su povijesno važni za artikuliranje pojedinoga žanra. *Serijom i serijalom*, naime, držimo onaj filmski niz u kojemu su svi filmovi o istom skupu glavnih likova, o njihovom životu i životnoj sredini, a uz to se središnja skupina likova suočava sa životno vezanim repertoarom problema. Važno je i za seriju i serijal činjenica da se vezanu skupinu likova i njihov životni svijet prati iz nastavka u nastavak, da se kroz nastavke s njima odmaćujemo, srodujemo.

Međutim, dok u *seriji* svaki nastavak ima vlastitu fabularnu finalnost i gledanje jednog nastavka ne traži posebnu upućenost u prethodni nastavak niti nagovještava fabularno dovršenje u idućem nastavku (iako računa na odmaćenost s likom i njegovom matičnom životnom situacijom), dotle se u *serijalu* neki od ključnih zapleta prethodnoga nastavka nikad posve ne raspleće, dapače ostaje obično otvoren neki ključan fabularni problem da bi pobudio radoznalost o nastavku, a sljedeći nastavci pretpostavljaju fabularno znanje o prethodnim nastavcima. *Serijal* je, dakle, neprekidna fabula razlučena u tek djelomično zaokružene, djelomično nezavršene *epizode*, dok je *serija* niz međusobno razmjerno neovisnih lokalnih fabula, samostalnih epizoda. Dakako, granica između serijala i serije nikako nije neprijelazna: ponekad je čak i teško razlučiti da li je riječ o serijalu ili seriji (česta su miješanja ta dva pojma), jer ključni problemi pojedinih nastavaka mogu biti zadržani, a da ipak neke fabularne linije ostaju otvorene (npr. u *Plavcima/Homicide Squad*, SAD: kriminalistički slučajevi u nastavku bivaju tipično razriješeni, fabula je nastavka zaokružena, dok neki od odnosa među detektivima ostaju otvoreni i razvojni se sele iz nastavka u nastavak). Poprnatni aspekt razlike između serije i serijala jest ponekad — broj nastavaka (serijali teže imati brojne nastavke — biti *truhavicama*, kako ih se u nas podrugljivo naziva, dok su serije, poput serije o *Poirotu*, UK, obično unaprijed određena i pregledna broja).

Iako žanr, kako smo rekli, obuhvaća i serije i serijale, ne svodi se na njih. Da bi pripali žanru, filmovi tipično ne moraju podrazumijevati tako bliske veze kao što su one u seriji i serijalu. Filmovi u žanru (npr. dva vesterna, recimo Fordovi *Tragači/Searchers* i Hawksov *Rio Bravo*) ne moraju imati iste likove, niti iste životne

prostore, niti problemske situacije moraju biti vezane, mogu biti i vrlo različite u odnosu na prethodne filmove, a često su i traženo različite. Filmovi jednoga žanra tipično su posve pojedinačna, atomska, djela — svojih fabula, svojih likova, svojih ambijena.

Usporedimo li odnose unutar žanra/ciklusa i serije/serijala s međuljudskim odnosima slika će izgledati ovako: veze među filmovima jednoga žanra i ciklusa više sliče odnosu građana što žive u istome gradu, žive isti tip života, suočavaju se sa sličnim spektrom životnih problema, ali se i ne poznaju međusobno: vežu ih tek podudarni, ali neizravni odnosi sugrađanstva. Za razliku od toga, odnosi u seriji i serijalima sliče rodbinskim odnosima u sklopu jedne obitelji ili u sklopu vesele susjedskih odnosa u stambenoj zgradi ili provincijskoj ulici — sliče odnosima među ljudima koji zajednički žive i igraju izravnu ulogu u životima jedni drugih. Građanski odnosi mogu biti i rodbinski i susjedski, ali su uz to širi i neizravniji, rodbinski odnosi tek su vrlo poseban slučaj građanskih odnosa.

Ali, ako i jesu općenitiji, odnosi među filmovima jednoga žanra posve su sigurno mnogo bliži od odnosa među filmovima različitoga žanra. Sugrađani ipak nastavaju 'isti svijet' (isti grad, mjesto, selo, kreću se i susreću po istim ulicama, zgradama, šetalištima, muče ih problemi uvjetovani istim okruženjem i vezanim prilikama), dok građani različitih gradova sve to ne dijele. Zato su i žanrovi i serije i serijali srodni, iako međusobno različiti tipovi razvrstavanja i svrstavanja filmova.

(c) U ovaj razredovni niz treba još ubaciti i *filmske nastavke*. Filmski nastanci nastali su u vrijeme kad u kinofilmsu više nije bilo serijala ni serija (preselili su se u televizijski program), ali su se još javljale težnje da se osobita privlačnost nekoga lika ili skupine likova i njegove/njihove životne situacije iskoristi u sljedećem filmu. Filmski su nastanci zato vrlo malobrojni, malobrojniji od filmskih ciklusa, a daleko malobrojniji od nastavaka u serijama i serijalima. Dovoljno je da nakon jednoga filma nastane drugi, pa da imamo 'filmski nastavak'. Takvim su, primjerice, bili nastavci *Kuma/The Godfather* Coppole, nastavci *Tri mušketira/Three Musketeers* Lestera, nastavci Lucasovih *Ratova zvijezda/Star Wars*, nastavci *Zvijezdanih staza/Star Trek*, *Strava u ulici Brijestova/Nightmare on Elm Street*, *Petak trinaesti/Friday the 13th*, *Supermana*, *Batmana*, *Matricea*, *Harryja Pottera*, *Gospodara prstenova/Lord of the Rings*. Filmski nastanci zapravo su suvremeni kinematografski nasljednici serija i serijala, ali proizvodno mnogo neobvezatnijeg i neizvjestnijega slijeda.

Izvorni oblici serijala (npr. *soap opera*) održali su se jedino na televizijskim programima i postali njihovim važnim sastavnicama.

1.4. Stilski pravci i žanr

Iako se podrazumijeva da neki žanr tvore filmovi koji su međusobno dosta različiti, oni, ponavljam, svejedno moraju imati neku mjeru srodnosti da bi bili žanrovski prepoznatljivi.

Međutim, neke 'srodne raznovrsnosti' mogu biti indikatorom stilskoga pravca ili osobnoga stila, a ne žanra.

Metodološka razlika između stilskoga pravca i žanra nije uvijek jasna, ali nije neurdiva. Manifestiraju se u osobitim odnosima između stilskoga pravca i žanra. S jedne strane gledano, unutar određenih stilskih pravaca mogu postojati filmovi različitih žanrova. Primjerice, u sklopu *ekspresionističkoga pravca* rađeni su različiti žanrovski filmovi: kriminalistički (*Ubojica M/M*); filmovi na razmeđu kriminalističkog i strave i užasa (*Dr. Mabuze kockar / Dr. Mabuse der Spieler*); fantastični filmovi (*Gojira*); socijalne drame (*Ulica bez milosti/Die Fremdlere Gasse*)... Unutar *novog vala*, snažnoga stilskog pravca u francuskom filmu, javljali su se različiti žanrovi: kriminalistički (*Do posljednjeg dahala/A bout de souffle*, *Samuraj/Le Samourai*; *Udovica je bila obučena u crno/La Mariée était en noir*...), znanstvenofantastični (*Alphaville*, *Fahrenheit 451*), melodrame (*Nježna koža/La Peau douce*, *Udana žena/Une femme mariée*), mjuzikli (*Zena je žena/Une femme est une femme*)... S druge strane, u sklopu žanra javljaju se stilski pravci, koji se ponekad uzimaju kao podžanrovi, ali ponekad i ne. Npr. *horor-operu* ne moramo držati 'podžanrom' vesterna. koliko stilskim odvojkom (ili pak *ciklusom*) mjuzikla; a to vrijedi i za američki *film noir*, koji je prikladnije držati stilskim pravcem nego 'žanrom' ili 'podžanrom', iako se posljednje često čini. Iako je *film noir* pretežito filmski pravac u sklopu kriminalističkoga filma, on je, poput većine stilskih pravaca, općenitijih potencijala od žanra te u pravac *film noir* ulaze i poneki neekspresionistički filmovi (poput: *Plinuko svjetlo/Gaslight*).

Razvoj žanra najčešće se odvija upravo kao *stilski razvoj*, a ne tek kao javljanje, množenje i umiranje podžanrova (iako i razgranavanje i zamiranje podžanrova i unutaržanrovskih ciklusa ulazi u stilski razvoj žanra, u njegovo 'preživljavanje', adaptacijsko održanje). Npr. javljanje tzv. *psihološkog vesterna* (npr. s Zinnemanovim *Točno u podne/The High Noon*) bilo je stilskom promjenom u razvoju žanra, dok je tu promjenu vrlo dvojbeno smatrati javljanjem novoga podžanra vesterna. Također, pojava *neovesterna* sedamdesetih godina u SAD bila je izrazito *stilska promjena* (oblik: *modernističko-stilske* 'asimilacije' toga tradicijskoga žanra), a ne novi 'podžanr'. *Podžanr* je sinkrona pojava, nešto što razrađuje varijetetni opseg danoga žanra u danome vremenu, iako može biti varijetetnom razradom i dijakrono, kao oblik povijesno raspoređene razrade. Ako se javlja povijesno-razvojno, kao nešto

što 'osuvremenjuje' dotadnji žanr, tada je prije riječ o stilskoj inovaciji, iako se ona može iskristalizirati u podžanr.

Kad je stilski pravac spontana tvorevina, onda je stilska kristalizacija *nehotična* pojava što obilježava neki skup filmova (bilo uzastopnoga niza, bilo stanovita broja istodobnih filmova: filmova jednog autora, neke društvene skupine autora, regionalne ili nacionalne skupine filmova, skupine filmova nekoga kulturnoga razdoblja). Za stil se, dok je spontana kategorija, djelatno *ne odlučuje*, dok se za žanr, ma koliko se je on društveno spontano konstituirao, *odlučuje*. Žanrovsko je određenje nužno tematizirano i u proizvođača i u gledatelja, dok to kod stila nije nužno. (Iako tu treba uzeti u obzir i drukčije mišljenje, ono Bilyja Wildera, koji je tvrdio da on ne radi unaprijed film u sklopu nekog žanra, nego naprosto radi film, a kako on ispadne, kako ga percipira publika, to je onda ono što mu određuje žanr. Dakle, drži da je žanr posve naknadna, a ne prethodna kategorija u njegovu stvaralaštvu. To ipak treba uzeti oprezno: kao vjerojatnu polemičku jednostranost, jer teško da on unaprijed ne zna kada radi komičke scene, kad ozbiljno melodramske, a kad ozbiljno dramske — ono što u njega može biti dvojbenije jest dominantna žanrovska pripadnost ukupnoga filma: je li Wilderov *Apartment/The Apartment* baš komedija, ili je baš ljubavna melodrama, ili baš socijalno-psihološka drama?)

Naravno, postoje deklarativni, programatski, stilovi: početnik može nastojati raditi u stilu nekog redatelja, u duhu nekoga postojećeg stila. Kad se to dogodi, stilski nastojanja mogu se približiti žanrovskim. Na primjer, postojana holivudska težnja 'velefilmovima', tj. proizvodnji filmova koji unaprijed pokušavaju biti remek-djelom, iznimkom najviše vrijednosti, *ekskluzivnim* proizvodom, izrazito je stilski obilježena (određena) težnja — ali kako je uporna i izrazito prepoznatljiva, ona dobiva žanrovska obilježja, žanrovske potencijale ('žanr remek-djela'; usp. Turković, 1985). Slično se zbivalo s težnjama da se u sklopu holivudske, odnosno tzv. komercijalne, populističke, proizvodnje rade stilski korjenito odudarni filmovi, koji su tada percipirani kao *art-filmovi*. Iako je riječ o samosvjesnom stilskom odklonu, njegova sustavnost i prepoznatljivost čini takve filmove 'žanrovski obilježenim', te se u tim okolnostima može govoriti o *art-filmu* kao o svojevrsnu žanru (usp. Tudor, 1974b; Turković, 1985).

Između stila i žanra postoje razlike, ali i mnoge veze, a kad te veze socijalnom standardizacijom 'očvrstnu', stilski filmski niz može postati i žanrovskim.

2. Je li pojam žanra izmišljotina?

2.1. Status pojma

Često je mišljenje da je žanrovska podjela izmišljena, umjetna podjela koju su stvorili producenti kako bi ukalupili publiku, pridobili je za stalni posjet (usp. Brunovska, Karnik, Jenkins, ur., 1995: 10–13). Ili da je stvaraju kritičari i teoretičari, nemajući što sadržajnije reći o pojedinačnome filmu nego izmišljati klasifikacije i 'trpati filmove u ladice'.

Oni pak koji zagledaju u same doživljajne temelje žanrova teže vjerovati da je klasifikacija na žanrove 'objektivna' stvar, nešto što se zatječe i spontano stvara, što kritičari i teoretičari samo nastoje shvatiti i imenovati, a što su producenti i redatelji intuitivno otkrili i uobličivali oslanjajući se na (komercijalno uočljivu) doživljajnu pristranost publike.

Tko je u pravu?

Svi pomalo, ali najviše posljednji.

2.2. Žanr je pretežno prirodna kategorija

Pomoć odlučivanju možemo, naime, potražiti u načinu na koji se učimo prepoznati pojedine žanrove.

Naime, razlikovati igranofilmske vrste ne učimo s pomoću formuliranih uputa. Pri gledanju filma, primjerice, ne dobivamo onakve upute kakve dobivamo uz netom kupljen električni mlinac za kavu ili videonapravu, a koje nam omogućavaju da naučimo koristiti se napravom koju do sada još nismo upotrebljavali, niti što znamo o baratanju njome. Također, raspoznavati neki žanr ne učimo onako kako se školski uči strani jezik, da se prvo uči gramatika koja je formulirana u udžbenicima, a potom se naučena pravila uvježbavaju na primjerima. Žanr 'učimo' intenzivnom *izloženošću filmovima*, duljim, opsežnim gledanjem što raznovrsnijih filmova, dakle učimo *spontano*, onako kako dijete uči materinski jezik. Pomoć okoline najčešće se svodi samo na povremeno imenovanje žanrovske pripadnosti pojedinoga filma, ako i to. Primjerice, raspored kinoprograma i plakati upozoriti će vas na to da je film koji idete gledati — western; ili će vam prijatelj ili roditelj reći da je to što ste upravo gledali bio western. Ili će vas natpisi u videotekama uputiti kojoj vrsti pripada skup kaseti što se nalazi u danoj polici, a pročitana će vam kritika dati i žanrovsku odrednicu. Ali i bez te pomoći vjerojatno bismo u brojnim slučajevima

5. Översättningar till kroatiska

5.1 "Distopija i propast svijeta – žanrovska analiza distopijskih elemenata u filmu fikcije" (Emanuelsson, Jenny & Stjenström, Elsa. *Dystopi och jordens undergång – en genreanalys av dystopiska inslag i fiktiv film*. Örebro Universitetet 2012) [S. 4-8 & 11-18]

UVOD

U ovom radu ćemo se baviti distopijskim filmom. Kad smo prvi put naišli na ovu sintagmu, povezali smo je samo s nekolicinom filmova. Međutim, distopija ne predstavlja zaseban žanr ili podžanr. Kada smo pretraživali poznate internetske stranice o filmu poput www.imdb.com ili www.boxofficemojo.com, taj žanr je bio izostavljen. S druge strane, u filmološkim knjigama smo naišli na nekoliko natuknica za termin *distopija* koje su proizašle iz poimanja distopijskih filmova samo kao filmova s distopijskim elementima. Kada smo termin ubacili u Google, dobili smo veći broj rezultata koji se uglavnom sastoje od pojedinih, ne nužno znanstveno potkrijepljenih popisa filmova. Sve to nas je navelo na zaključak da distopijski filmovi nisu priznati kao zaseban žanr. To nam je izazvalo zanimanje jer se neki filmovi, prema nama, a i prema mnogim drugima, daju povezati s terminom *distopijski film*. To znači i da nam je na početku bilo teško odrediti glavna obilježja distopijskih filmova. Shodno tome, do sada nije bilo opsežnih istraživanja unutar te domene, a nismo našli ni na jednog znanstvenika koji je pionir u takvoj vrsti istraživanja. Odmah smo shvatili da smo prisiljeni raščlaniti pojam *distopija*. Što je to zapravo? Koje bi se filmove moglo svrstati u tu kategoriju? Otkrili smo nekolicinu filmova iz drugih žanrova koje bi se moglo smatrati i distopijskima. Ključni element ovog rada su, dakle, žanrovi.

Filmovi o izvanzemalcima, ekološkim katastrofama i apokalipsi oduvijek su dio cjelokupne povijesti filmske industrije. Njih se može naći i unutar drugih žanrova poput akcijskog filma, drame, pustolovnog filma i komedije. Nama je zanimljiva činjenica da filmovi iz tako raznovrsnih žanrova mogu sadržavati i elemente distopije. Kako se, primjerice, horor-komediju *Zora glupih mrtvaca* (*Shaun of the Dead*, 2004) i pustolovno-znanstvenofantastičnu triler-dramu *Djeca čovječanstva* (*Children of Men*, 2006) može smatrati distopijskim filmovima iako potječu iz različitih žanrova s vlastitim konvencijama?

To je pitanje koje nas zanima. Zato ćemo u ovom radu pokušati ustanoviti može li se distopija smatrati zasebnim žanrom i koji bi se filmovi mogli svrstati u tu kategoriju. Žanrovi su jako zahtjevna, ali i nezaobilazna tema kada se radi o filmu. Zato je nama od velike važnosti istaknuti distopiju kao zasebnu temu jer je uvelike zanemarena ili predstavlja tek podžanr drugih žanrova.

1.1 Podrijetlo

Smatramo da prvo moramo definirati na što točno mislimo kad koristimo sintagmu *distopijski film* u ovom radu. Svjesni smo da su filmovima koje ćemo analizirati već dodijeljeni žanrovi, što znači da se neki film ne može nazvati postapokaliptičnim ili

distopijskim bez razloga. To bi tada značilo da zanemarujemo postojeći žanr radi nekog novog, što je neizvedivo bez argumenata koji potkrjepljuju tu tvrdnju. Ovime želimo naglasiti da pri korištenju pojma distopijskog filma u ovom radu (prije analize) govorimo samo o filmovima za koje smatramo da sadrže distopijske elemente. To, dakle, nije tvrdnja da su filmovi koje ćemo analizirati distopijski. Nadalje, opisat ćemo pojam distopije, ali i utopije (jer je nemoguće jedan pojam opisati bez drugog) budući da je distopija tema ovog rada. Opisat ćemo i žanr znanstvene fantastike jer tematski dijeli dosta toga zajedničkog s distopijom.

Engleski političar i pisac Sir Thomas More već je u 16. stoljeću formulirao pojam "utopija". Spojio je riječ *eutopia* (što na engleskom znači "dobro mjesto") s rječju *outopia* (što na engleskom znači "nigdje"). Pojam se odnosio na činjenicu da ne postoji neko drugo i bolje mjesto nakon naših trenutnih života. Riječ *utopija* se nakon Moreove formulacije koristila za zamišljanje i nadahnuće za budućnost, no pojam se koristio i kao način analize neuspjeha sadašnjosti.²

Pojam *distopija* potječe od grčke riječi *dys* (što znači loše ili nenormalno) i engleske riječi *utopia*, a prvi ga je formulirao filozof John Stuart Mill (1806-1873).³ Distopija je novija pojava, a nastala je zbog dominacije znanstvenog načina razmišljanja. Distopija se većinom pojavljuje u političkoj i kulturnoj kritici koja zahtijeva potrebu za promjenom sadašnjosti.⁴ Pojam se više odnosi na potragu za svijetom koji je bolji od proreknutoga nego na pokušaj da se poboljša sadašnjost. Postoje relativno rani primjeri distopijskih tekstova, na primjer *Vremenski stroj* H.G. Wellsa iz 1895. godine, 1984 Georgea Orwella iz 1949. godine te *Riddley Walker* Russela Hobana iz 1980.⁵

Erika Gottlieb je u svojoj knjizi *Dystopian fiction east and west: universe of terror and trial* napisala da distopijska fikcija odražava društvo u kojem moćnici svjesno tlače pravedne. Gottlieb smatra da se znanstvenofantastična literatura 20. stoljeća može poimati kao protest protiv super-države u kojoj prebiva društvo obilježeno terorom i unaprijed dogovorenih sudskih postupaka.⁶ Distopijski način razmišljanja prvenstveno se može naći u žanru znanstvene fantastike, bilo u pisanom obliku, na filmu ili na televiziji.⁷

Ukratko rečeno, utopija je predodžba (neizvedivog) idealnog stanja, a distopija je negativna vizija budućnosti. Pojmovi se mogu poimati kao složeni te su relativno nedovoljno

² *Utopia and Dystopia* (autor: Matthew Allen) u *Critical Dictionary of Film and Television Theory* (izdavači: Roberta E. Pearson i Philip Simonson), Routledge, London, 2001, str. 457.

³ <http://www.oxfordreference.com.db.ub.oru.se/views/ENTRY.html?entry=t87.e2590&srn=2&ssid=386497295> & authstatuscode=202, posjećeno 11. studenog 2011.

⁴ Allen, str. 458.

⁵ <http://www.oxfordreference.com.db.ub.oru.se/views/ENTRY.html?entry=t56.e356&srn=3&ssid=386497295#FIRSHIT>, posjećeno 11. studenog 2011.

⁶ Erika Gottlieb. *Dystopian Fiction East and West Universe of Terror and Trial* (elektronski izvor). McGill-Queen's University Press. Montreal 2001.

⁷ Allen, str. 458.

proučavani unutar filmologije. Unatoč tome, tijekom filmske povijesti snimljen je velik broj distopijskih filmova.

1.1.2 Znanstvena fantastika

Žanr znanstvene fantastike može se prepoznati po svojoj scenografiji koja se razlikuje od našeg stvarnog svijeta, na primjer u obliku nove tehnologije ili kontakta s izvanzemalcima.⁸ Učestala tema u znanstvenofantastičnim filmovima jest moć znanosti da manipulira ljudskim tijelom i kolebljiv odnos prema tehnologiji. Uobičajene narativne metode znanstvene fantastike su paralelni svjetovi, vremenski paradoksi i alternativne stvarnosti. Čovjekova propast kao posljedica uništenja okoliša, bolesti i rata također je jako učestala tema znanstvenofantastičnih filmova.⁹

Znanstvenu fantastiku jedni smatraju zasebnim filmskim žanrom, a drugi podžanrom horora ili *fantasy* filma. Mizanscena znanstvenofantastičnih filmova danas je mjesto gdje se prepuno specijalnih efekata. Njihov se narativ često sastoji od kombinacije zabrinutosti glede "što ako" scenarija i zamišljenih tehnološki naprednih budućnosti. U to se često uklapaju i elementi tradicionalnih akcijsko-pustolovnih filmova.¹⁰ Unutar žanra znanstvene fantastike proteklih se godina pojavio niz različitih estetičkih stilova kao što su realizam, knjige u nizu ili intelektualna istraživanja. Velik dio privlačnosti ovog žanra leži u njegovoj sposobnosti da ostvari brojne vrste predodžbi. Specijalnim efektima znanstvena fantastika može stvoriti nova mjesta, dimenzije i granice koje nanovo definiraju te u pitanje dovode misao o tome što to zapravo znači biti čovjek.¹¹

Geoff King i Tanya Krzywinska napisali su u svojoj knjizi *Science Fiction Cinema: from outerspace to cyberspace* da se znanstvena fantastika kao žanr može definirati načinom na koji Rick Altman razlučuje *semantički* i *sintaktički* pristup proučavanju žanra. Znanstvena se fantastika prema *semantičkim* kriterijima dijelom može shvatiti i definirati kao, na primjer, mjesto gdje se odvija film, recimo u budućnosti, drugoj galaksiji ili u drugoj dimenziji. Drugi *semantički* elementi uključuju objekte poput svemirskih brodova i rezultate uporabe novih

⁸ <http://www.oxfordreference.com.db.ub.oru.se/views/ENTRY.html?entry=t226.e542&srn=2&ssid=1213042710#FIRSTHIT>, posjećeno 16. studenog 2011.

⁹ <http://www.ne.se.db.ub.oru.se/lang/science-fiction>, posjećeno 16. studenog 2011.

¹⁰ Gill Branston i Roberta E. Pearson - "Science fiction" u Roberta E. Pearson i Philip Simpson (ur.), *Critical Dictionary of Film and Television Theory*, Routledge, London, 2001, str. 391.

¹¹ Geoff King i Tanya Krzywinska, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, Wallflower Press, London, 2000, str. 1-2.

tehnologija. Mogu se naći i posebne vrste likova poput znanstvenika, cyborga¹² i izvanzemaljaca. Znanstvenofantastični filmovi mogu se razlučiti i prema korištenju specijalnih efekata ili po posebnom vizualnom stilu. Pomoću *sintaktičkog pristupa* također se može proučiti kako su organizirani različiti elementi u filmu koji su bitni za njega.¹³ *Semantiku i sintaksu* podrobnije ćemo opisati u odlomku 3.2.1 *Semantika i sintaksa*.

Mnogi znanstvenofantastični filmovi predodžuju utopijske futurističke vizije, no to obično budu iluzije. Snovi postaju noćne more, a racionalno i kontrolirano društvo vjerojatno će postati diktatura. Znanstvenofantastični filmovi imaju veću tendenciju da se usredotočuju na tehnološke noćne more nego na utopisjke vizije. U tim prododžbama prijeti opasnost od tehnologije, prijeti mogućnost da će tehnologija zavladata svime, ili da će uz to još uništiti čovječanstvo. Sve stvari poput znanosti, tehnologije ili racionalnosti definitivno će podbaciti. Distopija se često prikazuje kao neuspjela utopija te daje predodžbu o opasnosti pri pokušaju izgradnje savršenog svijeta. Postoje brojni primjeri za tu vrstu distopijskih elemenata u znanstvenoj fantastici, na primer *Odiseja u svemiru 2001.* (1968), *Metropolis* (1927), *Loganov bijeg* (1976) i *Gattaca* (1997).¹⁴

Znanstvenofantastični filmovi često daju skeptičnu predodžbu tehnološkog znanstvenog napretka. To je očito zahvaljujući činjenici da znanstvenofantastični filmovi proučavaju negativne posljedice znanosti te izriču bojazan zbog razvoja unutar domena poput nuklearnog naoružanja ili genetike. Distopijski prikazi budućnosti ili alternativni svjetovi uobičajene su teme unutar žanra, no nisu svi znanstvenofantastični filmovi isključivo distopijski. Većina njih također pokušavaju ujediniti razlike između utopijskih i distopijskih vizija. Znanstvena fantastika sklona je cijeniti i izraziti divljenje prema znanosti i tehnologiji, no samo do određene mjere. Znanost prikazuje kao nešto značajno, ali i kao nešto što treba držati pod kontrolom. Unatoč tome što je znanost bitna za čovjekova nastojanja i znatiželju, svejedno ne smije postati sjevladajuća ili ugrožavati uvaženju definiciju čovječnosti. Samo ako znanost ili tehnologija dospiju izvan čovjekove kontrole, dovode do distopije ili apokaliptičnog uništenja.¹⁵

[...]

2. Ranija istraživanja

Pomoću triju studija o podžanrovima učestalom u znanstvenoj fantastici želimo dokazati da dijele zajedničke teme i konvencije. Smatramo da je nužno kategorizirati te podžanrove da bismo mogli voditi raspravu o njima sa žanrovske perspektive. Podžanrovi su filmovi

¹² Taj se pojam prvi put pojavio u znanstvenofantastičnoj književnosti kao oznaka za križanca stroja i čovjeka, u početku kao oznaka za ljudski mozak u robotskom tijelu. <http://www.ne.se.db.ub.oru.se/lang/cyborg>, posjećeno 12. listopada 2011.

¹³ King i Krzywinska, str. 9-10.

¹⁴ Ibid., str. 15.

¹⁵ King i Krzywinska, str. 17-18.

katastrofe, apokaliptični filmovi i ekološki filmovi te smatramo da sva tri sadrže distopijske elemente. Naše je mišljenje da postoji potreba za objašnjenjem koji od ovih podžanrova pridonosi našem razumijevanju o tome kako se distopija može prikazati u više vrsta filmova.

2.1 Film katastrofe

John Sanders piše u svojoj knjizi *Studying disaster movies* da je katastrofa ili prijetnja od katastrofe koja se nadvija nad nama oduvijek bila bitan element filmova katastrofe. Mnogi raniji filmovi sadržavali su elemente katastrofa, a tijekom razdoblja nijemog filma bilo je puno dramatike jer su ljudi bili žrtve katastrofa. Biblijski epski filmovi sadržavaju konvencije nužne za filmove katastrofe, uključujući i film *Noina arka* (1928) i *Metropolis*. Iako ti filmovi po Sandersu nisu punokrvni filmovi katastrofe, oni sadržavaju elemente ili prizore koje će se ponovno pojaviti u kasnijim filmovima.¹⁶ Filmovi katastrofe su tijekom 20. stoljeća obrađivali sve vrste katastrofa, od prirodnih katastrofa pa sve do atomskih bombi i izvanzemaljaca, no tek je na početku 1970-ih zaista nastao žanr katastrofe kako ga poznajemo danas. Sanders smatra da je film *Airport* (1970) postavio norme i temelj za rastući trend masovnog uništenja na filmu, prema kojima su katastrofe koje prijete grupici poznatih zvijezda u središtu pozornosti.¹⁷ Sanders je napisao:

It seems appropriate that a decade which would usher in an era of global economic problems, an unpopular and seemingly unwinnable civil war, the ongoing Cold War and manifold evidence of political corruption should form the backdrop to a series of films with the disaster at the heart of their narratives.¹⁸

Sanders nadalje piše da se nakon 1970-ih smanjila produkcija filmova katastrofe. To je potrajalo do 1993. godine i do trenutka kada se uvela *CGI*-tehnika¹⁹, zbog čega je film katastrofe doživio novo rođenje. Mogućnosti *CGI*-ja u svojoj su potpunosti demonstrirane u filmu *Jurski park* (1993).²⁰ Sanders ističe da se manija snimanja filmova katastrofe tijekom 1990-ih nastavila i u novom tisućljeću. Naprednija *CGI* tehnika otvorila je filmašima mogućnosti unutar žanra te je tako došlo do tendencije da se fokus stavi na globalne katastrofe umjesto na lokalne događaje. Primjer za to su filmovi *28 dana kasnije* (2002) i *Rat*

¹⁶ John Sanders, *Studying Disaster Movies*, Auteur, Leighton Buzzard, 2009, str. 9.

¹⁷ Ibid., str. 11.

¹⁸ Ibid. ("Čini se prikladnim da desetljeće u kojem je začeto doba globalnih ekonomskih problema, u kojem je započeo Hladni rat, građanski sukob koji još traje i u kojem naizgled nitko ne može dobiti, te u kojem postoje dokazi za političku korupciju sačinjava pozadinu za niz filmova u kojima je katastrofa glavni dio priče." – preveo M.M.)

¹⁹ CGI je kratica za *Computer Generated Imagery*.

²⁰ Sanders, str. 11-14.

svjetova (2005). Filmovi katastrofe mogu pripadati i drugim žanrovima poput akcijskog filma, znanstvene fantastike ili filma strave, no ipak se smatraju filmovima katastrofe. Tijekom prvog desetljeća 21. stoljeća film katastrofe se nastavio oplemenjivati drugim žanrovima time što je fokus bio na današnje bojazni poput globalnog zatopljenja ili nadolezeće pandemije gripe.²¹ Sanders piše: "As long as apocalyptic predictions about the world continue to interest both film-makers and the audience alike, filmic representations of the world's demise will surely continue".²²

Sanders dakle smatra da je zanimanje za apokalipsu povod za snimanje filmova katastrofe. Mi smatramo da je djelomično u pravu, no i da je mrvicu sklon pojednostavljivanju stvari. Mnogi od ovih filmova koje on proučava su američki filmovi s velikim budžetom, na primjer *Dan poslije sutra* (2004), a smatramo da je značajna količina faktora bitnija za uspješnost takvih filmova nego puko zanimanje za apokalipsu. Na primjer, spektakularni specijalni efekti, poznati glumci, poznat redatelj ili promoviranje filma mogu predstavljati faktore koji navedu ljude da pogledaju film. Postoji često više od jedne teme koju gledatelji traže kad idu pogledati neki film. Neke gledatelje ne zanima sama apokalipsa, nego tema o okolišu u *Danu poslije sutra*. A isto tako nekog drugog gledatelja u filmu *Rat svjetova* više zanimaju izvanzemaljci nego sama katastrofa.

Uz to smatramo da Sanders trči pred rudo sa svojim zaključcima kad piše da će se filmovi katastrofe snimati dokle god filmaše bude zanimala apokalipsa. Roland Emmerich, redatelj filma *Dan poslije sutra* (2004), snimio je više filmova katastrofe kao što su *Dan nezavisnosti* (1996), *Godzilla* (1998) i *2012* (2009). To upućuje na filmaševo zanimanje za filmove katastrofe, no to ne pokazuje je li apokalipsa baš to što ga zanima, ili neki drugi faktor. Mi dakle smatramo da je teško bez neke autorske studije odrediti u kojoj je mjeri Emmerich sudjelovao u oblikovanju svojih filmova u procesu njihova stvaranja. Zato je naše mišljenje da treba biti pažljiv kod izjašnjavanja o nečijem interesu, bilo da se radi o filmašu ili publici, i to bez detaljne analize kojom potkrepljujemo svoje tvrdnje. Dakle, mi smatramo da Sanders pojednostavljuje predodžbu o filmovima katastrofe kada piše da ih uvjetuju tek dva faktora jer postoji tako velika količina faktora u procesu snimanja i stadiju distribucije.

Nadalje, Sanders navodi da je žanr katastrofe nastao iz žanra akcijskog i pustolovnog filma, no može poprimiti različite oblike. To je žanr koji stalno mijenja svoj oblik te koji se gubi iza brojnih različitih filmskih fasada. Tipična tema filmova katastrofe su prirodne katastrofe, nesreće (prouzrokovane ili neobjašnjivim događajem ili čovjekovim djelovanjem), teroristi ili zločinački napadi, prijetnje iz svemira (bilo prirodne ili putem izvanzemaljaca). Ti filmovi mogu biti i tehnološki orijentirani (nuklearno oružje, računala, znanost).²³ Sanders je kategorizirao filmove katastrofe prema sljedećim kriterijima i konvencijama:

²¹ Sanders, str. 15-17.

²² Ibid., str. 17.

²³ Sanders, str. 18.

- Junak ili junakinja koja uspijeva preživjeti katastrofu i spasiti malu skupinu ljudi (čak i pod cijenu svoje smrti).
- Likovi različitih pozadina te u velikoj mjeri različitih osobnosti, dospiju u istu nevolju zbog okolnosti te je njihova interakcija/sukob ključ za filmsku priču.
- Često u radnji sudjeluje jedno ili više djece radi povećanja napetosti u priči.
- Na početku filma je uvodna sekvenca u kojoj se predstavljaju likovi te u kojoj se nagovještuje katastrofa.
- Uzrok katastrofi može se često naći u ljudskoj nekompetentnosti, interferenciji ili nadobudnosti: čak i ako to ne ovisi o ovim faktorima, čovjekova reakcija na katastrofu često je manjkava.
- Preliminarni učinak katastrofe dovodi do smrti mnogih ljudi, čime se narativ fokusira na manju skupinu ljudi.
- Čak i likovi u skupini na koju se fokusira film mogu umrijeti.
- Negativci ili neugodni likovi na kraju će umrijeti, no ni simpatični likovi nisu imuni od smrti.
- Često postoji romantična veza između dvaju likova.
- Budući da je većina filmova katastrofe snimljena u Hollywoodu, SAD je često mjesto katastrofe, a pojedinci koji tamo žive ili vojska najčešće spašavaju stvar.
- Filmovi najčešće imaju dobro poznatu glumačku postavu, što gledatelju omogućuje da pokuša odrediti tko će biti sljedeća žrtva.
- Često na kraju filma postoji pouka ili nešto što treba naučiti od pojedinaca ili samog čovječanstva.²⁴

Sandersova teorija da se filmovi katastrofe iz prvog desetljeća 21. stoljeća oplemenjuju različitim žanrovima također upućuje na činjenicu da se i distopija može oplemeniti s više žanrova. To potkrjepljuju jasni primjeri distopijskih tema u filmovima katastrofe. Zato ćemo proučiti/raspravljati o tome mogu li se konvencije za filmove katastrofe naći i u filmovima koje ćemo analizirati.

2.2 Apokaliptični fimovi

Kirsten Thompson u svojoj knjizi *Apocalyptic dread: American film at the turn of the millennium* piše da se strah od apokalipse može definirati kao strah i bojazan od budućnosti te

²⁴ Sanders, str. 19.

što će sve propasti kad propadne svijet. Pojam "apokalipsa" potječe iz grčke riječi *apokalipsis* koja znači otkrivenje. Apokalipsa se često pobrkala sa Sudnjim danom, nezgodama i katastrofama. Thompson piše da ti nesporednosti glede značenja daju uvid u ono što Lois Parkinson Zamora naziva dijalektalnim značenjima tog pojma – koji pak upućuju na otkrivenje, trijumf, red i tisućljeće – što opet asocira na ono što Thompson naziva "millennial dread" (strah od prijelaza milenija, op. prev.), koje je prema Thompson nastalo 1990-ih godina. Ona piše da su te značenjske asocijacije prerasle u uvjerenje da apokalipsa u mnogim scenarijima sudnjeg dana ne predstavlja samo nešto loše, nego i nešto što nas može podučiti ukoliko smo sposobni prepoznati znakove.

Thompson smatra da je motiv apokalipse od 1995. do 2005. godine bila najizraženija u žanrovima znanstvene fantastike i filma katastrofe. No ona također ističe da se filmovi snimljeni u tom razdoblju protežu i izvan tradicionalnog poimanja žanrovskih konvencija. Time hoće reći da su ti filmovi fokusirani više na obiteljske odnose i odnose obitelji s društvom. Među njima navodi filmove *Misteriozni znakovi* (2002) i *Sedam* (1995).²⁵ Smatramo da Thompson naglašava važan aspekt kad kaže da od apokalipse možemo nešto naučiti. Mnogi distopijski filmovi završavaju nagovještajem da sve može biti bolje nakon apokalipse ili katastrofe. U svojoj ćemo se analizi podrobnije osvrnuti na to tako što ćemo u svakom filmu opisati ključnu scenu koja sadrži baš taj motiv. Thompson također ima kada kaže da se distopijski filmovi iz tog razdoblja koje smo odabrali za analizu usredotočuju na jednu obitelj. U tim filmovima postoji obiteljski ili ljubavni odnos između određenih likova. A Sanders to smatra čak i konvencijom za filmove katastrofe. Dakle, vidi se da si ta dva podžanra na mnoge načine međusobno slična.

Prema Thompson apokaliptična književnost potječe iz onih dijelova Biblije i ostalih židovskih te kršćanskih djela u kojima se opisuje apokalipsa ili otkrivenje putem proročanstva o budućnosti. U tim pripovijetkama pojedini sukobi prerastu u svjetsku katastrofu u kojoj lik nalik Mesiji pobjeđuje sile zla.²⁶ Svijest o propasti svijeta odražava se i temelji na hermeneutici, dakle tumačenju znakova pomoću kojih možemo predvidjeti budućnost i pripremiti se na nju. Strah uoči prijelaza u novi milenij bila je specifičnija manifestacija većeg konteksta straha nego tradicionalni opis apokalipse. Kad bi se dogodilo nešto strašno, eshatoloji²⁷ bi to smatrali predznakom za početak kraja. To su ponajprije bili ratovi i nemiri u Srednjem istoku, a tek onda slijede prirodne katastrofe i krize koje je uzrokovao čovjek. Thompson smatra da je razlog za ta apokaliptična fantaziranja činjenica da su se ti događaji

²⁵ Kirsten Moana Thompson, *Apocalyptic Dread: American Film at the Turn of the Millennium*, State University of New York Press, Albany, 2007, str. 2-4.

²⁶ Thompson (2007), str. 4.

²⁷ Eshatologija je pojam koji se odnosi na vremenski posljednje stvari čovjekove egzistencije ili opće kozmičke zbilje. Označava kršćanski nauk o propasti svijeta, Isusovom povratku, općem kaosu te Sudnjem danu. Pojam eshatologije primjenjuje se i na predodžbe propasti svijeta kod nekršćanskih religija, a ne samo da obuhvaća propast svijeta i obnovu (opća eshatologija), nego i ono što se događa svakom pojedincu nakon smrti. <http://www.ne.se.db.ub.oru.se/lang/eskatologi>, posjećeno 19. listopada 2011.

namnožili te upućivali na stvarnu povijest svijeta koji je prepun svih mogućih katastrofičnih ili apokaliptičnih događaja.²⁸

Nadalje, Thompson piše da je apokaliptizam dugo bio povezan sa žanrom znanstvene fantastike. Ona smatra da su time obuhvaćene i fantazije o budućnosti i strah od propasti svijeta. Tijekom 1990-ih u Hollywoodu je snimljeno pregršt filmova u kojima se predočuje strah od apokalipse. Strepnje od prijelaza milenija upotrijebljene su kao gorivo za filmske narative te su se za to upotrebljavali stari formati prilagođeni za nove bojazni. Istodobno je zabrinutost zbog globalnog zatopljenja i klimatskih promjena predočena u poluistinitim radnjama sudnjeg dana te su time u opticaj pušteni filmovi katastrofe iz novijeg razdoblja, na primjer film *Jezgra* (2003). Razvoj specijalnih efekata omogućio je snimanje novih vizualnih spektakala, čime se uklonila potreba za skupim produkcijama s mnoštvom statista.²⁹

Zapravo je nemoguće dokazati zašto je određeni žanr popularan unutar nekog vremenskog perioda. Međutim, možemo formulirati određeni broj pretpostavki glede toga. Kao što Thompson piše, moglo se očekivati da će apokaliptični filmovi postati manje popularni nakon 2000. godine, no oni su u ovom trenutku, dok pišemo ovaj rad, još uvijek popularni. Izvanzemaljci koji napadaju Zemlju, izgleda, još uvijek nisu izašli iz mode, kao što se može vidjeti na primjeru filma *Cloverfield* (2007), a još je više zapanjujuća rastuća količina ekoloških filmova poput filma *Dan poslije sutra* (2004). Strašna apokalipsa češće se obazire na čovjekov negativni učinak na okoliš, što je predočeno čak i u dosta dokumentarnih filmova, što će dovesti do neizbježne propasti svijeta. Vidimo, dakle, kako se stari formati prilagođavaju novim bojaznima. Sve veća svijest o našem djelovanju na okoliš te posljedicama tog djelovanja u kombinaciji s naprednim specijalnim efektima može dovesti do novih apokaliptičnih bojazni.

2.3 Ekološki filmovi

Robin L. Murray i Joseph K. Heumann pišu u svojoj knjizi *Ecology and popular film: cinema on the edge* da se pri proučavanju ekološko-aktivističkih filmova često zanemari rasprava glede utjecaja filmske industrije na okoliš. Na platnu filmovi poput *Neugodne istine* imaju jaku ekološku poruku, no zanemaruje se učinak filmske industrije u Los Angelesu na okoliš. Murray i Heumann, kao što u svojim istraživanjima navode Charles J. Corbett i Richard P. Turco sa Instituta za okoliš na UCLA-ju, smatraju da je glavni razlog za utjecaj filmske industrije Los Angelesa činjenica da se ta industrija sastoji od mnoštva manjih produkcijskih kuća, dok velike kuće s dugom poviješću i stabilnim distribucijskim lancima nemaju toliki udio u tome. To otežava razvoj dugotrajnih praksi neškodljivih za okoliš.³⁰ One

²⁸ Thompson (2007), str. 5-6.

²⁹ Ibid., str. 12.

³⁰ Robin L. Murray i Joseph K. Heumann, *Ecology and Popular Film: Cinema on the Edge*, SUNY Press, Albany, 2009, str. 1-2.

se postižu reciklažom otpadaka i scenografskih elemenata, čime bi se omogućilo učinkovito trošenje energije i uvođenje građevinskih normi koje nisu štetne za okoliš. Primjeri za takvu vrstu produkcija jesu *Dan poslije sutra* i *Syriana* (2005) tijekom kojih nije bilo emisija ugljikova dioksida, što znači da se ugljikov dioksid koji ispuštaju strojevi i vozila reciklirao sadnjom stabala i ulaganjem u tehnologije koje nisu štetne za okoliš. Corbett i Turco zabilježili su da se od 2002. godine³¹ povećala učestalost davanja ekoloških poruka putem filmova i publikacija filmske distribucije. Murray i Heumann to povećanje vide kao nadu da će se filmovi nastaviti proučavati u svezi sa ekološkim porukama koje nastoje prenijeti. Oni smatraju da moderni ekološko-aktivistički filmovi rabe jaku ekološko-aktivističku retoriku radi poticanja publike na djelovanje, ili su ti filmovi zanemarili ekološku poruku zbog komedije ili melodrame. Primjeri za takve filmove su *Dan poslije sutra* ili *Ledeno doba: zatopljenje* (2006).³²

Nadalje, Murray i Heumann pišu da su filmovi o ekološkim katastrofama, pomoću kojih su se prenosile ekološke poruke radi kreiranja tragičnog eko-junaka, bili u prvom planu, što odražava tzv. "The Green Movement", klasnu borbu i Hollywood koji se mijenjao 1970-ih godina. Ti su filmovi predstavljali eko-junake koji su imali ulogu proroka Sudnjeg dana sa apokaliptičnom porukom. 1970-e se smatraju periodom kada je ekološki pokret dobio odobrenje velikog dijela publike. Ekološki pokret dobio je podršku od široke skupine Amerikanaca, između ostalog i od desničara predvođenih Richardom Nixonom koji je osnovao instituciju *Environmental Protection Agency* (EPA).³³ Utjecaj ekološkog pokreta i danas se nazire u popularnoj kulturi, i to u filmovima kao što su *28 dana kasnije* i *Djeca čovječanstva*.³⁴

Ekokritička analiza filmova prema Murrayu i Heumannu ne počiva samo na pronalaženju neke ekološke poruke. To uključuje i detaljnije proučavanje oblika, diskursa te dijelova povijesti koje su pripomogle definiranju i prikriivanju eventualnih ekoloških tendencija u filmovima. Unatoč svojim razlikama, ti filmovi mogu dovesti do konkretnih ekoloških mjera jer u velikoj mjeri razotkrivaju zabrinjavajući stav unutar politike očuvanja okoliša. Ekokritičkim se filmskim studijama stoga može proučiti i sadržaj popularnih filmova i kritizirati načine na koje filmska industrija upravlja produkcijom.³⁵

Čak i u ekološkim filmovima možemo vidjeti primjere distopisjkih vizija budućnosti ili katastrofa koje je uzrokovao čovjek. Obično se tu radi o junaku čiji je zadatak da preostalim likovima predoči rješenje. Mnogi eko-filmovi su, povrh toga, klasificirani kao znanstvenofantastični. Murray i Heumann naglašavaju važnu činjenicu kada navode da se

³¹ Od tada do 2009. godine, kada je knjiga napisana.

³² Murray i Heumann, str. 2-3.

³³ Ibid., str. 92-93.

³⁴ Ibid., str. 107.

³⁵ Ibid., str. 205.

ekološka poruka u zdanjih nekoliko godina nazire u sve više filmova i filmskih publikacija. Mi smatramo baš kao i oni da je važno proučiti kakve se sve ekološke poruke mogu naći u filmovima. Možemo proučiti sadržaj fiktivnih filmova te, u našem slučaju, filmova s distopijskim elementima koje smo odabrali za analizu na način da se u obzir uzmu ekokritičke studije. Filmovi s ekološkom temom koje smo odabrali za analizu imaju i distopijske elemente, zbog čega smo ih i uvrstili u ovu studiju. Zato smatramo da postoji veza između ekoloških filmova i distopije.

Svi gore navedeni podžanrovi imaju nešto zajedničko; privlače ljude koji su iz brojnih razloga fascinirani zastrašujućim scenarijima propasti svijeta, mračnim vizijama budućnosti ili nepoznatih prijetnji od, recimo, izvanzemaljaca ili prirodnih katastrofa. Oni dijele teme, vizije i konvencije koje prvenstveno nalazimo kod distopije.

Odlučili smo početi od proučavanja filmova katastrofe, apokaliptičnih i ekoloških filmova jer smatramo da je to primjenjivo za filmove koje ćemo analizirati. Smatramo da ćemo analizom podžanrova naći vezu između tih vrsta filmova i distopije. Time hoćemo reći da žanrovi koje smo naveli imaju potencijal da prikažu negativnu viziju budućnosti koje predstavlja temelj za distopiju. Konvencije i teme koje su opisali Sanders, Thompson, Murray i Heumann slične su onima koje nalazimo u distopijskim filmovima. Budući da distopija nije službeno priznat žanr, teško je naći ranije studije o distopiji kao filmskom žanru. Drugim riječima, ne mogu se naći studije o nečemu što ne postoji. Nasuprot tome, većina filmova koje ćemo analizirati spadaju u druge uvriježene žanrove, pa smo umjesto toga odlučili krenuti od njih jer, kao što smo već rekli, sadrže elemente koji ih povezuju s distopijom.

5.2 "Proza i scenarij, književnost i film"

(Bergman, Stina. *Prosa vs manus, litteratur vs film*. Göteborgs Universitet 2012) [S. 9-12 & 17-18]

[...]

Preduvjeti za film

Ono što prethodi *gotovom* filmu rijetko je, ako ikada uopće, neplanirana radnja. Na primjer, da nečija ruka iz čista mira uzme kameru, da na njoj pritisne dugme za snimanje, da se događaji odvijaju dok kamera snima devedeset minuta i da je film gotov kad kamera prestane snimati. U većini slučajeva ovo je nemoguće, doduše ne teoretski.

Obično neka misao dovodi do neke zamisli, priče, nacрта scenarija, samog scenarija, dva scenarija, tri scenarija, producenta, pronalaženja distributera i izvora financija, knjige snimanja, predprodukcije, snimanja, montaže, postprodukcije i distribucije. Iako neke produkcije nemaju koristi od ovog načina rada, financijeri traže da se upravo ovaj proces

navede prije ulaganja u film. A naručitelj svoju odluku donosi baš na temelju tih djelića cjelokupnog procesa.

Iako ova procedura potječe od "starih" metoda, rijetko kad se državno financirani film snima na drukčiji način od prethodno opisanoga. Najkonkretniji primjer za model filmske produkcije koji traje dulje nego što bi trebalo jest tradicionalno snimanje filma (zbog velikog broja članova snimateljske ekipe, duljine trajanja snimanja i koncentriranosti). Distribucija je još osobitiji primjer. Mogućnosti proizašle iz interneta i digitalne projekcijske tehnike nisu još toliko razvijene, pa se većina toga vrti oko produkcije i distribucije. Korisnici interneta ne daju se zatomiti te silom postižu promjene. Stoga vjerojatno ne treba dugo vremena da se proizvede verzija nekog filma dostupna svima na mreži. U novom filmskom ugovoru zahtjev za distribucijom u kinima zamijenjen je nejasno formuliranim zahtjevom za tehničkom kvalitetom.

Filmovi se snimaju novom "laganom" i jeftinom tehnikom, čemu se prilagođavaju i okolnosti snimanja. Sam tekst još više predstavlja dio filmske produkcije koji bi trebao biti podložan promjenama. Najuobičajeniji način da se opiše kakav će se film snimati jest pomoću scenarija. No ispunjava li danas scenarij doista istu funkciju kao i "prije" ili je još uvijek najbolji temelj za procjenu neke filmske zamisli? Da bi se moglo zatražiti financijsku potporu za produkciju, treba prema navodima na internetskoj stranici Švedskog filmskog instituta priložiti sljedeće:

- scenarij za film ili opis projekta za dokumentarni film te eventualno vizualno materijal u obliku pilota ili nečega sličnog (maksimalno trajanje: 15 minuta)
- sinopsis (sažetak središnje ideje filma u što manje rečenica) i treatment (nacrt scenarija koji sadrži opis zapleta, likova te njihovih djela, ali koji nema elemente dovršenog scenarija poput položaja kamere i dijaloga)
- proračun za film
- način financiranja (planiran i uz potvrdu)
- način distribucije (planiran i uz potvrdu)
- raspored snimanja

Scenarij

Što je scenarij? Budući da na *SFI*-ju nema definicije, tražila sam po drugim internetskim stranicama. Evo što piše na švedskoj verziji Wikipedije:

"Filmski scenarij (skraćeno **scenarij**) je pismeni oblik koji sadrži replike i opise scena te koji predstavlja temelj za film. Scenarij piše jedan ili više scenarista, katkad i uz pomoć dramatičara. U SAD-u je najuobičajenije da scenarij piše

skupina scenarista u kojoj svaki od njih ispunjava određenu funkciju pri pisanju (na primjer, da je jedan nadležan samo za replike). Pripreme za snimanje nekog filma najčešće započinju sa scenarijem. To je tekst koji opisuje što se događa u filmu, što glumci trebaju reći i činiti. Neke od replika se obično improviziraju tijekom snimanja, no rijetko se snimaju potpuno nove scene jer je skupo zaposliti osoblje za takav pothvat."

[...]

Jednostavno rečeno, scenarij sadrži tri elementa:

1. dijalog – ono što govore glumci,
2. didaskalije – jednostavni opisi onoga što se događa u sceni te
3. opise prizora – to jest, odvija li se scena unutra ili vani, je li dan, noć ili večer, te mjesto odvijanja scene.

[...]

Oblikovanje filma

Moguće je da gore navedeni problemi imaju veze sa nejasnoćama pri definiciji pojma "oblikovanje". I pri određivanju kada se takvo nešto zapravo odvija. Što znače pojmovi "oblik" (pojava, gestalt), "oblikovanje", "oblikovanje filma"? Moje je mišljenje da je *oblikovanje filma* rad s potrebnim materijalom koji se koristi *te* koji se uzima u obzir ako se želi doći do konačnog rezultata – kombinacije pokretnih slika i zvuka zvane film. Time hoću reći da prozni tekst ne može biti dio procesa oblikovanja filma ukoliko mu se sadržaj ne prilagodi uvjetima snimanja (čak i ako je to samo na nečijem umu).

Prema popisu riječi Švedske akademije (*Svenska akademins ordlista*) švedski glagol **gestalta** znači "oblikovati", "formirati", a prema švedskoj Wikipediji imenica **gestalt** (izvedeno iz njem. *Gestalt*; "tvorevina", "oblik", "lik") predstavlja "izoliranu, odijeljenu i strukturiranu cjelinu čije se osobine ne mogu svesti na osobine pojedinih djelova".

5.3 "Prozori u švedski film – mišljenja predstavnika branše o uvjetima filmske distribucije u Švedskoj"

(Brännmar, Lotta & Hansson, Fredrik. *Svensk film genom fönster – Åsikter om villkoren för filmsdistribution i Sverige från aktörer i branschen*. Högskolan Väst 2012) [S. 2 & 4-5]

Sažetak

Švedska filmska industrija počiva na filmskom ugovoru između države i nekolicine predstavnika te branše. No taj će se ugovor obnoviti u 2013. godini. Država je u priopćenju o novom ugovoru pokazala želju za promjenom u uvjetima za dodjeljivanje potpore za snimanje filmova u Švedskoj. Uvest će se takozvano načelo tehničke neutralnosti po kojem neće biti porebno unaprijed osigurati kinematografsku distribuciju radi dobivanja potpore za snimanje filma. To bi značilo i izmjenu švedske filmske distribucije koja se trenutno sastoji od dosta nefleksibilnog niza kanala za prikazivanje filmova, što je do tada bio privilegij kino-distribucije.

Naše se istraživanje bavi mišljenjima i gledištima koja švedski filmski producenti, distributeri i vlasnici kina daju o distribuciji švedskog dugometražnog filma u Švedskoj. S njihovim su predstavnicima napravljeni kvalitativni intervjui radi dobivanja sveobuhvatne slike današnje situacije, kao i eventualnih mogućnosti u budućnosti.

Ovaj rad obrađuje, na primjer, poseban položaj kinematografa, nagli prodor *video on demanda* te želje producenata i distributera za većom fleksibilnošću filmske distribucije i mogućnošću filmske distribucije po mjeri svakog pojedinog filma i utjecaj digitalnih medija na aktualnost filma.

Ključne riječi: film, filmska distribucija, Švedska, sustav kanala za prikazivanje, distribucijski lanac, strategija prikazivanja

[...]

Popis pojmova

Vlasnik kina: službeno nadgleda prikazivanje filmova u kino-dvorani.

Blockbuster/filmska uspješnica: pojam često povezan sa izrazito skupim američkim filmovima opsežna marketinga. Takvi su filmovi namijenjeni za široku publiku te stjecanju izdašnih prihoda. Serijali o Harryju Potteru i Spider-Manu i film *Titanic* mogu se smatrati pravim primjerima za *blockbustere*. Pojam se može odnositi i na neke švedske filmove poput filma *Göta kanal* ili *Millennium*-trilogije. U mnogim kinima jako često prevladavaju *blockbusteri*.

Day and date: puštanje filmova na više projekcijskih kanala istodobno (na primjer, paralelno prikazivanje putem *video on demanda* i kina).

Distributer: otkupljuje prava od filmskih producenata za puštanje u opticaj i prodaju njihovih filmova medijskim platformama/trgovcima na malo.

Besplatna/javna televizija: na primjer, švedski televizijski kanali SVT i TV4 koji već imaju izvore financija te koji su dostupni u cijeloj zemlji.

Hold back: zahtjev određenih sudionika za ekskluzivnim periodom prikazivanja na nekoj medijskoj platformi. Tijekom tog razdoblja filmovi se ne smiju prikazivati drugdje.

Long-tail: pojam kojim se nastoje odrediti mogući problemi pri prodaji opsežnog digitalnog asortimana filmova. Velik broj proizvoda s niskom stopom prodaje zajedno bi trebali ostvariti prihod manje količine proizvoda s visokom stopom prodaje. Ta masa od velike količine proizvoda koji se ne prodaju baš nalikuje repu.

Neovisni vlasnik kina/distributer/producent: na primjer, mi spisatelji predstavljamo aktere s malim tržišnim udjelom, nemamo sindikat u drugim domenama te nismo u vlasništvu nekog većeg aktera.

Televizija koja se plaća: televizija za koju se plaćaju pristojbe, primjerice Canal+ ili TV-paket *Visats*.

Producent: može biti glavni odgovorni za neki filmski projekt ili produkcijsku kuću.

Mali film/kvalitetni film/film za "nišu": film obično namijenjen za užu krug gledatelja te koji ima odliku "tvrdoglavosti" ili umjetničkog djela. Za takve filmove vrijede drugi uvjeti puštanja u opticaj od onih za *blockbustere*. U kinima su najčešće manje zastupljeni te se smatra da ostvaruju manje prihode od *blockbustera*.

Streaming/strujanje: kratkotrajan digitalni prijenos zvuka ili slike na internetu nalik emitiranju putem radija ili TV-a. Emisija se gleda pomoću digitalne tehnologije, primjerice na računalu, a taj slikovni/zvučni materijal ne ostaje kod primatelja nego se gubi pod valom konzumacije.

Tehnička neutralnost: odsutnost bilo kakve tehnike za prikaz filma radi dobivanja državne financijske potpore za snimanje filmova (nasuprot postojećim zahtjevima za ugovorenu kinodistribuciju).

Video on demand (VOD): digitalni prijenos filma putem interneta do TV prijemnika, mobilnog telefona ili računala. Postoji nekoliko oblika s različitim nazivima. Potrošač odabranom videomaterijalu može pristupiti bez neke veće zadržke. Razni oblici *video on demand* imaju razne cijene, no za neke i ne postoje pristojbe. Primjeri za *video on demand* su *Voddler*, *SF Anytime*, *Netflix*, *Headweb* i *Via play*.

- *Advertising video on demand* ne znači da se plaća za film, nego za prikazivanje reklamnog filma prije početka filma.

- *Electronic sell through (EST)* i *Download to own (DTO)* označava digitalno kupovanje filmova. Potrošač time postaje vlasnikom primjerka filma u obliku datoteke. On zadržava materijal u cjelosti, ili lokalno, to jest u svom računalu ili TV-prijamniku, ili putem neke elektroničke službe.

- *Subscription video on demand* omogućava potrošaču da plaćanjem fiksnog iznosa svaki mjesec dobiva pristup digitalnoj filmoteci koju može konzumirati neograničen broj puta unutar fiksnog vremenskog razdoblja.

- *Transactional video on demand* znači da potrošač posuđuje film na određeno razdoblje putem neke digitalne službe uz ograničen broj prikazivanja te obustave pristupa nakon tog isteka tog razdoblja.

- *Cloud computing* znači da se skladištenje i konzumacija filmova odvija na internetskoj lokaciji uz trajni pristup i s pravom raspolaganja, no potrošač ne može pristupiti tom materijalu u svom domu putem svojih uređaja.

Medijske platforme (platforme): razni načini na koje se može konzumirati film. Najuobičajeniji su kino, DVD, Blu-ray, razni oblici televizije i *video on demand*.

Prava prikazivanja: pravno i gospodarsko pravo da se film lansira na tržište ili prodaje putem različitih medijskih platformi. Ta prava distributeri i prodajni agenti "kupuju" od filmskih producenata da bi na više načina mogli ostvariti prihod od određenog filma.

Word of mouth: komunikacija između samih potrošača i ostalih mogućih potrošača koja značajno može utjecati na odluku potrošača pri konzumaciji.

5.4 "Metoda metodskog glumca – načini pristupa ulogama kod Roberta De Nira"

(Malmström, Jerry. *En Method Actors metod – Robert De Niros tillvägagångssätt med rollerna*. Lunds Universitet 2007) [S. 3-4]

Uvod

Robert Mario De Niro Jr, rođen 17. kolovoza 1943. u New Yorku, je takozvani *metodski glumac*, glumac koji se za svaku ulogu priprema jako pedantno. Takvi glumci katkad se koriste "afektivnom memorijom", to jest prodiru u same sebe da bi doprli do osjećaja i radnji koje su sami proživjeli, kako bi ih uklopili u likove koje igraju. U ovom će se radu najprije analizirati metoda gluma kao glumačka tehnika te predložiti na koji se način i uz koji rezultat glumac poput Roberta De Nira bavi određenom ulogom. No ja proučavanjem ove metode želim čak i pokazati da njegov uspjeh počiva na određenoj vrsti likova. Način na koji redatelj Ron Howard karakterizira Roberta De Nira kao glumca može funkcionirati kao motivacija za pisanje ovog rada: "He's just Robert De Niro – but he isn't really! There is something about him which is just a little different each time."³⁶

De Niro je zadnjih nekoliko desetljeća glumio u filmovima koji su završili kao komercijalni promašaji. Najuspješniji je bio u portretiranju agresivnih pojedinaca u dubokoj boli ili gnjevu. Kritičari, ali ne uvijek i gledatelji, cijene njegovu svestranost. Ipak, u zadnje se vrijeme uspio dokazati i kao vrstan komičar, zahvaljujući uspjehu koji su postigli filmovi *Analiziraj ovo* i

³⁶ "On je jednostavno Robert De Niro – ali nije zapravo! Ima nešto u njemu što svaki put ispadne malo drukčije." (preveo M.M.)

Analiziraj ono (*Analyze This* i *Analyze That*; 1999 i 2002; r: Harold Ramis) te *Dozvola za brak* i *Dozvola za Fockere* (*Meet The Parents* i *Meet The Fockers*; 2000 i 2004; r: Jay Roach). No De Niro više nije jedino ime koje pomaže pri lansiranju filma na tržište. Billy Crystal, koji je glumio u prvom navedenom, i Ben Stiller, koji je glumio u drugom navedenom filmu, od istog su značaja za filmsku branšu kao i De Niro. John Baxter je rekao da se Robert De Niro unatoč brojnim nominacijama za Oscar, koje su pomogle njegovoj karijeri, oduvijek uvelike razlikovao, a još uvijek se razlikuje, od većine današnjih glumaca. "The problems of [*The Last Tycoon* [Elia Kazan, 1976] and De Niro's subsequent film *New York, New York* [Martin Scorsese, 1977], showed he was [and still is] a movie *actor*, not a movie *star* – a crucial distinction when it came to bankability."³⁷ No postoji objašnjenje za uspjeh koji je De Niro postigao s ove četiri komedije: i u tim filmovima on glumi agresivne pojedince, dakle, uloge koje njemu najviše idu od ruke. Film *The Adventures Of Rocky And Bullwinkle* (r: Des McAnuff, 2000) možemo smatrati dnom dna De Nirove karijere iako i u njemu igra agresivnu ulogu u komediji. To je animirano-igrani film u kojem De Niro parodira svoj slavni citat "You talkin' to me?" iz filma *Taksist* (*The Taxi Driver*, r: Martin Scorsese, 1976).

U ovom ćemo se radu, međutim, baviti Robertom De Nirom i njegovom tumačenju agresivnih pojedinaca koji proživljavaju bol, bijes i srdžbu te ćemo prikazati kako metodski glumac oblikuje izražavanje tih osjećaja.

Analizirat ću i predstaviti određene filmove i određene sličnosti između oblikovanja likova. Prvo ću napraviti uvod u metodu glumu te navesti razne teorije Konstantina Stanislavskog, Leeja Strasberga i Stelle Adler. U sljedećem odlomku analizirat ću De Nira kao glumca/metodskog glumca te kako on pristupa nekima od svojih uloga. Zatim ću dati primjere za njegove agresivne likove, između ostalog za glavne likove iz filmova Martina Scorseseja poput *Opake ulice* (*Mean Streets*, 1973), *Taksista* (*The Taxi Driver*, 1976) i *Rta straha* (*Cape Fear*, 1991). Stoga je glavna tema većeg dijela odlomka s analizom upravo suradnja između De Nira i Scorseseja. Nakon toga ću predstaviti neke filmove osim Scorsesejevih u kojima se pojavljuje agresivnost radi uočavanja mogućih razlika. Onda slijedi analiza Don Vita Corleonea, uloge koji su igrali De Niro i Marlon Brando. Dat ću uvid u to kako su oni odabrali oblikovati svoje likove te utvrditi spada li to u metodu glumu. Roberta De Nira se često uspoređuje s Marlonom Brandom, pa ću analitički dio rada završiti sa opisom jedne od njegovih najcjenjenijih uloga, i to one Terryja Malloya iz filma *Na dokovima New Yorka* (*On The Waterfront*, r: Elia Kazan, 1954). Time želim pokazati kako metoda gluma izgleda iz perspektive nekog drugog glumca. Bitni podaci iz De Nirove biografije bit će navedeni u odabranim dijelovima teksta umjesto da se za njih izdvaja cijelo poglavlje.

5.5 "Nerealistični zvukovi na filmu – jesu li nužni ili nisu?"

³⁷ "Problemi s filmom *Posljednji tajkun* (*The Last Tycoon*, Elia Kazan, 1976) i De Nirovim sljedećim filmom *New York, New York* (Martin Scorsese, 1977) pokazali su da je on bio (i još uvijek jest) filmski *glumac*, a ne filmska *zvijezda* – ključna razlika kada se radi o isplativosti nekog filma." (preveo M.M.)

(Strinnhed, Patrik. *Orealistiska ljud i film, nödvändigt eller inte?* Luleå Tekniska Universitetet 2012) [S. 4-8]

[...]

1.3 Definicija

Nerealističan zvuk jest bilo koji zvuk koji se čuje na filmu, iako se u stvarnom životu ne bi čuo. Zvuk na filmu može biti nerealističan u smislu da inače uopće ne može nastati, ali i u smislu da jest nastao, a da ga kamera (publika) nije registrirala.

Postoje i nerealistični zvukovi u obliku takozvanih "zvukovnih klišeja". Taj pojam potječe od Klausa Dykhoffa te obuhvaća zvukove koji su veoma učestali u filmu pri pojavi neke specifične stvari. To postaje činjenica s primjerom pljeska koji u filmu nastane kada netko uzme mikrofona u ruke te se sprema govoriti u njega. Takvi zvukovi nisu posebno realistični, a u stvarnosti se u svakom slučaju ne pojavljuju baš svaki put.

2.0 TEORIJA

2.1 Dramska kompozicija

Prvi je korak u ovom radu da se pokuša razumjeti dramsku kompoziciju te njezino odražavanje u tvorevinama dizajnera zvuka.

Činjenica da sam ovo bolje razumio dovela je do toga da bolje razumijem značenje nerealističnog zvuka za narativnu nit filma i na koji način ono pridonosi što boljem doživljaju filma.

Ta se kompozicija sastoji od pet dijelova. To su:

1. Uvod

Uvod je početak filma. U tom dijelu gledatelji ne znaju još ništa, a njegova glavna namjena je da pobudi zanimanje i znatiželju u gledatelja o glavnoj temi filma. To je uvijek neka radnja pomoću koje se gledatelja nastoji uključiti u događaje filma, a tu se najčešće predstavlja glavni lik na način da se gledatelj može poistovjetiti s njime ili njome. Najčešće upoznajemo osobu u nekoj vrsti škripca jer se gledatelji s njome najčešće poistovjećuju. Uvod najčešće opisuje sukob zbog kojeg je glavni lik u škripcu i njemu nadmoćnog protivnika koji želi spriječiti da glavni lik ostvari ono za što se bori.

Evo nekih kriterija za uvod:

1. Uvod služi za pokretanje radnje filma tako da pobudi znatiželju kod gledatelja.
2. Uvod predstavlja glavni konflikt u filmu koji će se razriješiti na kraju filma.
3. Glavni lik se stavlja u što nepovoljniju situaciju, no ona vrijedi samo u odnosu sa glavnim konfliktom.

4. Uvod je često jako kratak, a i jako jednostavan (npr. zlo protiv dobra). Da bi to bilo još očitije, negativac se prikazuje kao velik i jak pojedinac sniman u žabljoj perspektivi, dok je junak jadan i u neprilici.

Ako je uvod neuspješan, gledatelji neće biti motivirani primiti informacije koje se daju u prezentaciji.

2. Prezentacija

Tu se detaljnije opisuju konflikti, likovi i njihovi odnosi. Saznajemo o kojim se točno sukobima radi, upoznajemo i sporedne likove te vidimo u kojem će se okruženju odigrati film.

3. Zaplet

U zapletu se, kao što sam naziv kaže, radnja produbljuje te mi saznajemo više o razlozima zašto su likovi u filmu takvi kakvi jesu te zašto čine ono što čine.

U zapletu saznajemo i o razlozima za glavni sukob u filmu, zahvaljujući čemu su gledatelji još više uključeni u priču.

Da bi gledatelji usvojili najvažnije informacije o glavnom sukobu u filmu, važno je dati te informacije najmanje tri puta. Publika se mora pripremiti da bi mogla pratiti razvoj situacije na filmu: Ako netko pada s prozora, prozor se mora vidjeti u kadru prije i netko se mora nagnuti kroz prozor i reći "vau, kako je visoko".

Pisac Anton Čehov jednom je rekao da se iz puške, koja u prvoj sceni kazališnog komada visi na zidu, mora opaliti hitac do zadnje scene.

4. Vrhunac, zaoštavanje sukoba

Kada znamo sve što je nužno za razumijevanje onog najbitnijeg u filmu, tada nastupa dramski stadij zaoštavanja sukoba ili vrhunac. Tu se radnja zaoštava te se ritam radnje ubrzava. U nekim filmovima taj stadij nastupa prerano (to jest, ne znamo mnogo o onom najbitnijem u filmu da bismo mogli pratiti korak pri promjeni tempa radnje), zbog čega publika gubi zanimanje. Tu se odvija i zgušnjavanje radnje, a može doći i do ukrštavanja paralelnih radnji, čime publika bolje shvaća zašto se na filmu prati određene likove. U ovom dramaturškom stadiju glavni sukob dostiže svoj vrhunac. Gledatelji žele vidjeti neku vrstu sukoba na filmu, na primjer da se protagonist mora uhvatiti u koštac s brojnim neprilikama. Ako film ne sadrži nikakav sukob, gledatelj gubi zanimanje jer se nema u što udubiti. Da bi se zadržala pozornost gledatelja, potrebno je također prikazati određenu količinu sporednih sukoba. Nadalje, ti sukobi moraju imati isti cilj i uzorak da film ne postane nejasan. Zamislite da je glavni sukob u filmu poplava. Onda su sporedni sukobi manje poplave koje uječu u glavnu poplavu, dovodeći svježu vodu (nove informacije).

Ovaj se stadij radnje smatra najvišim ili najenergičnijim dijelom dramske kompozicije. Često su na ovom dijelu napetost radnje te motivacija da se nastavi gledati film najjače.

5. Razrješenje sukoba/rasplet

U raspletu dolazi do rješavanja glavnog sukoba u filmu. Način na koji se rješava neki sukob često ovisi o filmskom žanru. Katkad je rasplet jako složen, a katkad kristalno jasan. U ovom se dijelu dramske kompozicije odvija konfrontacija u kojoj jedna od strana dobiva prednost. No to nije slučaj kod nekih filmova. Katkad i sam produkcijski tim već zna da će neki film dobiti svoj nastavak, pa se, naravno, do konačnog raspleta čeka radi zadržavanja zanimanja publike za sljedeći film u nizu, što katkad jednostavno zna dovesti do neuspjela raspleta.

Ta vrsta raspleta (ako ga ima) odvija se često u takozvanoj ključnoj sceni u kojoj radnja dosiže svoj vrhunac. Tu se glavni lik razvio od nula do sto posto. Jako učestao trik pri raspletu jest ubacivanje neočekivanih efekata u svrhu iznenađivanja gledatelja te da se oni još više ulove u dramaturšku mrežu filma.

Ovdje je najčešće junak (glavni lik ili likovi koje smo upoznali u filmu) konačni pobjednik, što je upravo u skladu s očekivanjima publike, a takva se formula rijetko krši. No ipak postoje primjeri u kojima je rasplet sušta suprotnost očekivanjima gledatelja. Međutim, upravo zahvaljujući tome što to nitko ne očekuje film može polučiti neizmjeran uspjeh kod publike, iako je i rizik za neuspjeh podjednako velik.

6. Svršetak

Nakon razrješenja sukoba film bi zapravo trebao završiti, glavni sukob je riješen, no to nas dovodi u pravo oluju osjećaja: budemo uplašeni, uzbuđeni ili zadovoljni, treba nam vremena da se saberemo i posložimo misli prije završetla filma. Čak želimo i vidjeti što je bilo s glavnim likovima te kako su reagirali samo da bismo mogli tugovati ili se radovati s njima. To je svrha svršetka.

Osim toga, budemo zbunjeni te ostanemo praznih ruku ako ne znamo makar nešto o događajima nakon razrješenja. Također je u ovom dijelu moguće uvesti naznaku za mogući nastavak (to je prvenstveno uobičajeno kod filmova strave). Možda ipak nije sve kako se čini. *Je li čudovište uistinu mrtvo? Jesu li dobri zaista pobijedili?*

Redatelj jednostavno zaveže vreću.

5.6 "Knjiga o filmu"

(Nemert, Elisabet & Rundblom, Gunilla. *Filmboken*. Natur & Kultur. 1996/2004 Stockholm) [S. 8-48 & 56-59]

Nevidljivi tvorci filmova

Kakav je film u kinu? Može biti užasno jednoličan, smrtno turoban, dosadan i nadasve... i nadasve prekrasan.

Što je to što film čini izvrsnim ili uzbudljivim? Tu je u igri, naravno, mnoštvo faktora zbog kojih mi gledatelji navijamo za film. A to ponajprije ovisi o našem vlastitom ukusu. Zatim je tu i napeta radnja koja nas zaokupi i zbog koje želimo znati kako će se dalje sve odvijati u filmu. Osim toga, potrebni su vješti glumci za tumačenje uloga s kojima se možemo poistovjetiti, kao i prikladna glazba koja će pojačati i produbiti priču.

Popis svega nužnog da film postane komercijalni uspjeh može biti poprilično dug. No u jednome se svi slažemo: film nije rezultat rada samo jedne osobe. Nužan je velik broj ljudi da bi se izvelo nešto tako složeno kao što je igrani film. Većinu tih osoba uopće ne vidimo na filmu, nego tek u popisu imena u objavljenom špici. Tko su onda ti nevidljivi tvorci bez kojih film uopće ne bi nastao? Predstaviti ćemo neke od njih, uključujući i njihovu glavnu funkciju. Radi jednostavnosti upotrijebili smo zamjenicu "on".

Redatelj je nadležan za umjetničko oblikovanje filma. On je glavni odgovoran za dnevni rad. Jedan od njegovih najtežih zadataka vjerojatno je pomaganje glumcima pri postizanju pravilnog emocionalnog stanja uoči snimanja. Scene u filmu nikad se ne snimaju u redoslijedu prikazanom na filmskom platnu. Na primjer, scena u kojoj muškarac pokapa svoju ženu može biti snimljena prije scene u kojoj se oni susreću prvi put.

Pomoćni redatelj pomaže redatelju u njegovom poslu. On je izrazito potreban u scenama s puno statista jer se brine da se oni ponašaju u skladu s očekivanjima.

Scenarist. Švedski režiseri često sami pišu scenarije za svoje filmove, no uobičajeno je da se unajmi zaseban scenarist, pogotovo za komercijalne filmove.

Producent je odgovoran za ekonomski aspekt filmske produkcije. On ne sudjeluje izravno u samom radu na filmu jer je često odgovoran za više filmova istodobno.

Voditelj produkcije je u doticaju sa svakodnevnim radom i brine se za to da se ne premaši proračun filma. Upravo se njega pita za dopuštenje da se uzme dodatnih dvadeset statista ili četveropreg umjesto kočije sa samo jednim konjem.

Asistent režisera upravlja praktičnim pojedinostima tijekom snimanja. On se brine za to da se svi glumci, tehničari i cjelokupna aparatura nalaze na pravom mjestu u pravo vrijeme. On dovodi statiste i naručuje prijevoz opreme.

Script supervisor navodi što se zbiva u svakoj sceni. Jedan film može sadržavati stotine scena koje se gotovo nikad ne snimaju u istom redoslijedu kao u gotovom filmu. Zato je važno da u scenariju piše sve što likovi imaju na sebi, iz kojeg smjera ulaze u kadar, kutove snimanja, rekvizite itd.

Ako osoba u sceni tri ulazi u autobus, u crvenom džemperu i sa ženskom torbicom u ruci, ne može u sceni sedam imati žutu kapu na putnoj torbi. U scenariju se zna nalaziti i izvješće voditelja snimanja s informacijama o netom snimljenim scenama, glumcima koji su sudjelovali, koliko se filmske vrpce dotad potrošilo na snimanje itd.

Snimatelji. Direktor fotografije zajedno s redateljem nadzire kompoziciju kadrova, snimanje i rasvjetu. On je i odgovoran za kutove snimanja te za cjelokupnu aparaturu nužnu za složenija snimanja. Kamerman, s druge strane, sam izvodi snimanje.

Dizajner svjetla. Pri snimanju filma samo se u idealnim uvjetima može snimati vani, i to pomoću prirodnog svjetla. Zato je učestala i uporaba dodatnih izvora svjetla. I upravo je za to odgovoran dizajner svjetla, koji nastoji osigurati prikladno svjetlo za kameru i atmosferu u određenoj sceni. Postavljanje rasvjete izrazito je bitno za naš doživljaj filma. Određeno okruženje možemo doživjeti na potpuno različite načine ovisno o rasvjeti.

Scenograf gradi sve lokacije koje u stvarnosti ne postoje, od antičkih hramova do svemirskih brodova, a u tome mu pomažu i obrtnici poput drvodjelja, slikara ili sedlara.

Rekviziter. Ako je scenograf dobio u zadatak projektiranje trgovine mješovitom robom iz prijelaznog razdoblja koju će sagraditi drvodjelje, rekviziterov je zadatak izradi predmete za tu trgovinu. A to zna biti itekako zamršeno kada se radi o predmetima koji ne potječu iz današnjice.

Standby prop man (pomoćni rekviziter) se brine o tome da su svi predmeti koje je izradio rekviziter na svom mjestu tijekom snimanja.

Koordinator efekata odgovoran je za sve efekte koji će se odvijati tijekom samog snimanja, primjerice, vremenske uvjete, padajuće listove, eksplozije auta i požare; ukratko rečeno, odgovoran je za sve specijalne efekte.

Kostimograf je osoba koja smišlja sve odjevne predmete i skicira komade odjeće iz garderobe za više glumaca, a za jedan film bude napravljeno mnoštvo takvih nacрта. Kostimograf ima cijelu vojsku ljudi na raspolaganju: krojačice, krznare, srebrnare, kožare itd.

Patiner. Ako glumca treba odjenuti u staru i otrcanu odjeću, onda je prvo treba *patinirati*. To znači da se novu odjeću preparira tako da izgleda prirodno iznošeno, a to nije lagan posao. Osoba koja to izvodi naziva se patiner.

Šminker/masker šminka i stavlja maske na glumce. U jednom te istom filmu jedan glumac može tumačiti istog lika u mladosti i u starosti. Katkad stavljanje maski i šminkanje može potrajati više sati, na primjer, kada se osobi želi promijeniti izgled nosa ili ako nekoga treba pretvoriti u vukodlaka.

Tehničari za zvučne efekte. Tehničar nadležan za snimanje zvukova naziva se snimatelj tona, a onaj koji je odgovoran za mikrofone naziva se pomoćnim snimateljem tona. Katkad može biti teško stavljati mikrofone dovoljno blizu glumaca, a da ne budu u kadru. Za takve situacije postoje pomagala poput motke na koju se stavlja mikrofona.

Tehničar za klapu je osoba nadležna za filmsku klapu. Klapa se zatvara ispred kamere pri početku svakog snimanja. Klapa ima malu tablicu na koju se upisuju brojevi scene i snimanja. To je dobro pomagalo za sinkronizaciju zvuka i slike. Onda se okvir kadra u kojem je klapa zatvarana uskladi sa treskom klape koji se čuje na zvučnoj vrpici.

Kad završi snimanje filma, ostaju zvučna i filmska vrpca svaka za sebe. Da bi se olakšalo stvari publici, vrpce se ne puštaju svaka za sebe, nego se od njih napravi jedna cjelina. To se zove *sinkronizacija*.

Montažer. Pri snimanju filma može nastati dvadeset puta veća količina filmske vrpce od one u završnoj verziji.

Montažer je taj koji mora mukotrpno odbacivati možda 40 kilometara filmske vrpce, a od ostatka napraviti remek-djelo. Zbog loše montaže film može podbaciti, neovisno o tome koliko je dobar sav neobrađeni materijal.

Zvuk snimljen tijekom snimanja filma nije uvijek idealan za korištenje. Može se dogoditi da se koraci koji se trebaju čuti na kraju ne čuju, da auto prođe kada ne treba ili da je neka replika nerazgovijetna. U tom slučaju treba obaviti *postsinkronizaciju* ili naknadno ozvučavanje filma, to jest, snimiti zvučne efekte nakon završetka snimanja, a da se poklapa sa svim prethodno snimljenim kadrovima. *Miksanje* je proces u kojem se glazba i zvučni efekti usklađuju sa zvukovima sa snimanja, ili kao što je Tage Danielsson napisao u svojoj knjizi *När Ronja Rövardotter blev film*: "...ono kada spojite sve moguće zvukove sa svih mogućih vrpci: replike, vriskove, ridanje, uzdahe, dahtanja, kloparanje konjskih kopita, grmljavinu, glodanje smička (smičak ne zvuči zapravo kao glodanje, no na filmu dobro zvuči u slučaju da glode), koračanja, škripanje, šumove, tutnjavu, praskove, pljuskanja, šuštanja, pucketanja, groktanja, zujanja, zveckanja, zvonjave, pjevanje, glazbu, cvrkutanja, brundanja, urlikanja, frktanja i tiho tiptapanje koje nastane kada jež šeta po suhoj travi".

Narativni jezik filma

Čak i ako želimo ispričati jednostavnu radnju, jako je važno donijeti odluku prije početka snimanja. Može se, recimo, raditi o djevojci koja jednog jutra busom ide u školu i zaboravi ponijeti svoju školsku torbu pri silasku. Film bi trebao izgledati kao što je prikazano na ilustracijama gore.

Ova filmska sekvenca sigurno prikazuje što smo htjeli, ali previše je duga i dosadna. Treba razmisliti kako pripovijedati pomoću filmskih kadrova.

Postoji mnogo čimbenika koji utječu na to *kako* i *što* gledamo dok gledamo kadar. Naša se pozornost usmjerava na predmet ako zauzima velik dio kadra ili ako je šarolik, ako se miče, ako je izoštren, ako je osvijetljen ili ako ispušta zvukove.

Vrsta kadra

Kad snimamo film, važno je upotrebljavati različite vrste kadrova da bi se dobilo na raznolikosti.

Važno je dosta kratko prikazati osobe u krupnom planu pri njihovom prvom pojavljivanju u filmu. Gledatelji ne osjećaju da su se "upoznali" s osobom koju nisu vidjeli u krupnom kadru.

Perspektiva

Predmet ili osoba ne mora nužno biti snimana točno u ravnini kamere. Katkad je druga vrsta perspektive izražajnije. Kada se nešto snima odozdo prema gore, to se zove *žablja perspektiva*.

Žablja perspektiva često se koristi kada se nekoga nastoji predstaviti kao jako impozantnu ili zastrašujuću osobu. Primjer za to je film *King Kong*, u kojemu je redatelj htio pokazati da je taj gorila zastrašujući orijaš.

Može se snimati i obrnuto od žablje perspektive, to jest odozdo prema dolje. To je *ptičja perspektiva* kojom se nastoji prikazati koliko je netko beznačajan ili se gledatelju želi dati pregled nad nečime, recimo, nad gradom.

Kretanja kamere

Postoji više načina kretanja kamere pri snimanju filma.

Panorama znači da se kamera okreće oko svoje osi u horizontali, i to bočno.

Naginjanje kamere je vertikalno pomicanje kamere prema gore ili prema dolje.

Zumiranje. Okretanjem objektivna kamere dobiva se dojam da se približavamo ili udaljavamo od snimljenog predmeta ili osobe.

Vožnja. Kamera je postavljena na vozilo, sanjke, auto ili na nešto drugo što se može kretati glatko i ravno. Tako kamera može slijediti predmet koji se miče. To mogu biti neki koji međusobno razgovaraju ili auto koje vozi.

Da bi se olakšala vožnja kamere, često se postave tračnice na kojima snimatelj upravlja napravom na koju je montirana kamera.

Montaža

Montaža skraćivanja vremena je uklanjanje svega nepotrebnog za samu priču filma. U nekim filmovima može proći više godina između dviju radnji, a gledatelj i sam ima dojam da je vrijeme prošlo.

Također postoji montaža jedne radnje na način da je se prikaže iz više kutova i u više vrsta kadrova. To se naziva *situacijskom montažom*.

U naš primjer možemo uvesti raznolikost tako što u krupnom kadru prikažemo njezina stopala dok se ona uspinje uz stube, u panoramskoj snimci prikažemo nadolazeći autobus, a možemo ubaciti i kratke kadrove koji pokazuju da joj se žuri.

Treći oblik montaže koji se često koristi je takav da se prvo prikaže nečije lice, a da onda kamera preuzme njegovo mjesto, tako da vidimo što ta osoba vidi.

(Ako se dosljedno kameru stavi na mjesto čovjeka, to se naziva *subjektivnom kadrom*. Tada kamera preuzima ulogu jednog od likova na kraće ili dulje vrijeme. Kamera se tada kreće neujednačeno, druge osobe joj se obraćaju itd.)

Paralelna radnja

Paralelna radnja je uobičajen i jako učinkovit način pojačavanja napetosti. Razumije se da će se osobe koje vidimo na ekranu na kraju i sresti, no nije uvijek očigledno kada i kako će se sresti.

Dobar primjer za paralelnu radnju nalazi se u noveli Stiga Dagermana *Att döda ett barn*³⁸ prema kojoj je napravljen i film.

Gledamo muškarca koji se priprema za bijeg u sportskom autu zajedno sa zaručnicom. Istodobno pratimo obitelj koja upravo ide na prijepodnevu kavu. Kad muškarac krene u sportskom autu, mama otkriva da više nema šećera, pa pošalje svog malog sina da posudi šećer od susjeda. I zatim se nižu kadrovi u kojima se naizmjenično prikazuju muškarac u autu i dječak, i to sve do njihova neizbježnog susreta kada muškarac pregazi i usmrti dječaka.

Zvuk

Postoji nekoliko vrsta zvuka na filmu. Ono na što prvo pomislimo kada se radi o zvukovima jest dijalog koji se odvija istodobno sa kadrovima, no čitavo mnoštvo zvukova dodaje se i nakon završetka snimanja. *Sinkroni zvuk* je zvuk koji se snima istodobno kada se snimaju kadrovi. Najčešće je dijalog, to jest sve što se izgovara, prva stvar koja se snima istodobno s kadrovima.

Ambijentalni zvuk se može snimati i usporedno s kadrovima i nakon njih. Zvukovi poput kiše, pljuskanja valova ili koračanja često se moraju dodavati naknadno, jer su u stvarnosti često preslabi da bi ih se čulo na filmu.

Drugi zvukovi, od auta do zrakoplova, mogu biti puno glasniji u stvarnosti nego onako kako ih se želi prikazati na filmu. Zato se i oni dodavaju naknadno.

Specijalni efekti uvijek se dodavaju naknadno. To mogu biti tutnjanje gromova, kloparanje konjskih kopita, režanje lava, škripa stopala po putu prekrivenom snijegom ili zujanje tvrdoglave muhe.

Glas komentatora. Dok gledamo neki kadar, čujemo neku osobu koja se ne vidi kako komentira o onome što vidimo. To je uobičajeno u dokumentarnim filmovima i sportskim prijenosima.

Glazba u pozadini prisutna je kod gotovo svih filmova. Glazba u velikoj mjeri nesvjesno utječe na nas, a ona je i bitno sredstvo za dočaravanje ozračja filma. Sigurno smo svi nekom prilikom sjedali u fotelji i čuli zvuk iz nekog uzbudljivog filma na TV-u u sobi pored naše.

³⁸ *Ubiti dijete*

Makar i ne znali ništa o filmu ili o njegovoj radnji, ipak nas je to potaklo da poslušamo samo glazbu tog filma.

Specijalni efekti

Jesu li računalna animacija i specijalni efekti štetni za klasičnu filmsku naraciju? Ta su pitanja opravdana kada se radi o filmovima poput *Terminatora*, *Matrixa*, *Zvjezdanih ratova*, *Hulka*, *Pirata s Kariba* i *Jurskog parka*.

Nakon ogromnog uspjeha ciklusa *Zvjezdanih ratova* i filma *Nemoguća misija 2* Hollywood velike količine novca ulaže u visokobudžetne produkcije prepune efekata.

Međutim, specijalni efekti nisu produkt kasnog 20. stoljeća. Postojali su i prije nastanka filma. U kasnom 19. stoljeću znanstvena su predavanja bila popraćena eksperimentalnim efektima i magičarskim trikovima poput sablasti koje nestaju, blistavih vatrometa i optičkih iluzija, i sve to radi zabavljanja publike. Pokazalo se da su gledatelje više zanimala magičarske opsjene nego sadržaj znanstvenih predavanja.

Dok je film još bio u povojima, iluzionarski trikovi već su imali bitnu ulogu u filmskom narativu. Primjer za to su filmovi Georgesa Mélièsa, *Čovjek gumene glave* (1901) i *Putovanje na Mjesec* (1902). Drugi od ovih filmova inače predstavlja prvi znanstvenofantastični film na svijetu.

Švedski film koji je na sjajan način uspio ujediniti visokoklasičnu filmsku priču s djelotvornim iluzijama jest *Fantomska kočija* Victora Sjöströma iz 1921. godine (vidi 241. str.). Danas se specijalni efekti koriste u nogim filmovima te predstavljaju uobičajen dio samog filmskog narativa. Tako je filmska adaptacija trilogije *Gospodara prstenova* jedva zamisliva bez specijalnih efekata.

Sve dok tehnologija ostvaruje nove korake, tako se mijenja i registar specijalnih efekata. Razvoj se odvija velikom brzinom. I sama tehnologija i nazivi specijalnih efekata mijenjaju se sve vrijeme. Za nas gledatelje vrijedi samo jedno: ne vjeruj onome što vidiš. Slijedi kratak osvrt na neke od efekata koji se pojavljuju na filmu.

Nedigitalni specijalni efekti

Stop motion (stop animacija) znači da animator model stavlja u razne položaje te da ga fotografira u svakom pojedinom od tih položaja. Rezultat tog procesa je niz povezanih slika koje predočuju vjerodostojan pokret.

Filter za kameru je nekakav filter postavljen ispred leće kamere. Obično se izrađuje od stakla.

Distorzija leće pomaže pri predočavanju neobičnih perspektiva. Pomoću te tehnike mogu se, na primjer, povećati ili smanjiti određeni modeli u odnosu na okolinu.

Matte painting se koristi kad je gotovo nemoguće izgraditi kulisu. Ranije se kulisa slikavala na staklenu ploču koja se kasnije stavi ispred kamere. Kasnije je bilo najvažnije da prijelaz s naslikanog na ono stvarno bude što neprimjetniji. Danas se kulisa najčešće boja pomoću računala, čime se ostvaruje željena fleksibilnost.

Negative paint označava bojanje same filmske vrpce. Ako se negativ oboji crno, on će kao pozitiv biti bijel. Ta je metoda zastarjela za stvaranje svjetlosnih efekata poput laserskog mača Lukea Skywalkerera iz *Zvezdanih ratova*.

Izrada modela

Jeziva svemirska stvorenja, ogromna čudovišta i umiljate izmišljene životinje uobičajene su u svijetu filma. Budući da je takva bića teško naći u stvarnom svijetu, obično se izrađuju mehanički. To može biti čovjek u kostimu nalik zastrašujućem stvorenju ili pak minijaturni model koji se može pričinjati ogromnim i pokretnim zahvaljujući kameri.

No ove metode ne mogu se uvijek primijeniti. Katkad su nužna i sofisticiranija pomagala. Mali izvanzemaljac E.T. iz Spielbergova filma primjer je za izrađen model. E.T. s plosnatom i naboranom glavom koja izgleda kao da je natakuta na motku, s tenom nalik boji pergamenta, s majmunolikim rukama koje gotovo vuče po tlu, s plivaćom kožicom između nožnih prstiju i sa srcem koje sjaji i zauzima cijeli prsni koš.

Talijan Carlo Rimbaldi dobio je zadatak da napravi E.T.-ja, a prije toga je dobio dva Oscara za svoje prethodne tvorevine, King Konga i Aliena. Nadahnuće za E.T.-jev izgled Rimbaldi je pronašao u maloj slici koju je sam narisao trinaest godina ranije. No izvanzemaljčeve su oči bile napravljene po prvi put, i to prema očima Alberta Einsteina, Ernesta Hemingwaya i Carla Sandburga.

Izradili su tri modela E.T.-ja. Jedan je bio mehanički model pokretan kablovima, a drugi je bio elektronički i koristio se za izražavanje osjećaja na licu. Treći model bio je pokretan iznutra, a pokretali su ga dva patuljka i dvanaestogodišnjak koji je ostao bez nogu. Taj je dječak scenu u kojoj je E.T. pijan predočio hodajući na rukama u kostimu, čime je postignuto E.T.-jevo geganje kao pijanac.

E.T.-jevi modeli izrađeni su od aluminijske s čeličnim kosturom i prekriveni staklenim vlaknima, poliuretanom i gumom. Na mehanički upravljanim modelima nalazi se 87 točaka pokreta, od podizanja ruke do treptanja očiju. Za upravljanje E.T.-jem bilo je potrebno jedanaest ljudi. E.T.-jev dugi i uski vrat bio je Spielbergova zamisao jer je time htio sakriti da se u kostimu nalazi dječak.

Uloga E.T.-jeva glasa dodijeljena je 82-godišnjoj Tibetanki nakon što je Spielberg slučajno čuo razgovor između domaćice Pat Welsh i blagajnice u supermarketu. Glas Pat Welsh promukao je zbog konzumacije 40 cigareta dnevno i bio je baš ono što je tražio.

Pedeset tisuća radnih sati te milijun i pol dolara utrošeno je na oživljavanje E.T.-ja. Razvoj efekata odvija se nevjerojatno brzo te je E.T. sada dio filmske povijesti.

Digitalni specijalni efekti

Morphing je vrsta trenutne transformacije jednog predmeta ili čovjeka u nešto drugo. Primjer za to su pirati iz *Pirata s Kariba* koji se preobražavaju u hodajuće kosture.

3D animacija stvarnog objekta. Tu se polazi od fizičkog modela koji se stavi unutar 3D skenera koji crte modela pretiće u trodimenzionalne digitalne geometrijske podatke. Zatim stručnjaci za bojanje preuzimaju stvar te izrađuju takozvane teksturne mape (*texture maps*) kojima se prekriva 3D model da bi se stvorila vjerodostojna vanjska struktura. Za to je potrebno i više slojeva teksturnih mapa, na primjer, jedna za boju kože, jedna za nabore, onda jedna za mrlje i krvne žile itd. Potom 3D animator oživljava model, između ostalog i pomoću snimanja pokreta (*motion capture*). Dio dinosaura u filmu *Jurski park* napravljen je baš pomoću te tehnike.

Motion capture (snimanje pokreta) jest postupak u kojem računalno registrira pokret na čovjeku, životinji ili predmetu prekrivenom točkama na određenim položajima. Tako se cijeli pokret naposljetku pretoči u digitalni oblik.

Motion control (kontrola pokreta) postoji i u nedigitalnom i u digitalnom obliku. Koristi se za kontroliranje pokreta predmeta ili kamere. Nedigitalno kontroliranje jest postavljanje kamere ili modela (na primjer, modela svemirskog broda) na postolje s mehaničkim pogonom, čijom se brzinom može upravljati i čiji se pokreti mogu ponoviti.

Digitalna verzija kontrole pokreta sastoji se u tome da se vozilo opremi robotskom rukom koja može predočiti sve moguće pokrete. Nadalje, ta ruka pokrete može pohraniti u digitalni sustav koji te informacije naposljetku može uskladiti s ostatkom prizora.

Animatronika je izrada hidrauličkog modela kojim se upravlja daljinski.

Wire removal (uklanjanje žica) koristi se ako se želi predočiti da osoba ili predmet vise u zraku bez pomagala.

Dramaturška kompozicija

Utonuli ste u sjedalo u kinu ili u vašu omiljenu fotelju ispred TV-a. Vrijeme je za gledanje filmova. Već je počela uvodna špica, a onda dolaze i prvi kadrovi. Nakon tri minute zaključit ćete da vam se taj film neće svidjeti ili ste već uvučeni u priču filma.

Što je to zbog čega nas određeni filmovi toliko zaokupe da s uzbuđenjem čekamo nastavak događaja u njima? I iz čega proizlazi da jednako lako možemo popljuvati neki drugi film? U puno se slučajeva radi o dobroj ili lošoj dramaturškoj kompoziciji. Što je dramaturška kompozicija? Uobičajen dramaturški model kod filmova može biti ovakav:

- najava

- uvod
- produbljenje
- zaplet
- rasplet
- svršetak

Ovaj je model izvrstan način za analizu učinaka koje film ima na nas, gledatelje koji uopće ne naslućuju bol.

Zato ćemo detaljnije analizirati svaki pojedini dramaturški stadij, tako da vam idući put kada budete išli u kino bude jasna građa filma. Naravno, granice između tih stadija nisu uvijek očite, no često su iznenađujuće vidljive. Ipak, započet ćemo s pojmom koji ne pripada dramaturškom modelu jer definira poruku filma. To je *premise*.

Premisa

Premisa je poruka filma predložena na što sažetiji način, pa i u jednoj jedinoj rečenici. Evo dviju uobičajenih premisa:

- Zločin se nikad ne isplati.
- Prava ljubav pobjeđuje sve.

Sve u filmu može se na neki način povezati s premisom. U suprotnome scena postaje suvišna, pa ju se može i izbaciti. U jednom filmu može biti samo jedna premisa.

Najava

Najava je početak filma. Mi u publici ne znamo ništa o osobama koje će se pojaviti u filmu niti o onome što će se događati unutar sljedeća dva sata. Glavna svrha najave jest da nam pobudi zanimanje i znatiželju, tako da ostanemo sjediti u kino dvorani.

Najava u filmu uvijek je neka radnja kojom se gledatelja nastoji uključiti u tijek radnje. Najbolji način za to je da se glavni lik filma predstavi u položaju u kojim se možemo poistovjetiti s njime. Ljudska psiha funkcionira tako što budemo na strani onoga koji je u nepovoljnom položaju. Da bi glavni lik dospio u nepovoljan položaj, nužan je sukob, to jest da glavni lik želi nešto te da ga njemu nadmoćni protivnik želi spriječiti u ostvarivanju želje. Kad razmislite, sigurno znate puno filmova koji tako počinju. Kako reagiramo mi gledatelji kada, na primjer, mali bespomoćni E.T. u Spielbergovu filmu završi nasukan na Zemlji te da za njim tragaju horde uspaničenih odraslih? Da, onda poželimo znati kako će se stvari odvijati za njega. Hoće li se snaći? Hoće li se uspjeti vratiti na svoj planet? Tu se znatiželju ukratko može nazvati *pomakom prema naprijed*.

Sad ćemo sažeti što sve treba za najavu:

1. Prva stvar koja se treba ostvariti u najavi jest *pomak prema naprijed*.

2. *U najavi se treba prikazati glavni sukob filma.* Film može imati i više međusobno isprepletenih radnji, no najava se osvrće samo na glavni sukob. To je također posljednja radnja koja u filmu dobiva svoj rasplet. U filmu *Ratovi zvijezda* Georgea Lucasa vidimo kako na samom početku najveći negativac napada diplomatski brod da bi se dočepao važnih podataka koji on i njegovi pomoćnici trebaju za ostvarivanje svojih podmuklih planova. Glavni sukob u filmu je borba između pobunjenika, koje predstavlja diplomatski brod, i imperija, koji predstavlja Darth Vader. Film prema tome završava borbom između tih dviju strana. Objava se također može opisati kao sporazum s publikom glede onoga o čemu će se u filmu raditi.

3. *Glavni lik mora se dovesti u što lošiju situaciju.* Važno je sjetiti se da loša situacija kod glavnog lika vrijedi jedino u odnosu na glavni sukob. Opet ćemo za primjer uzeti *Ratove zvijezda*: Procjenjujemo na početku filma hoće li junak Luke uspjeti poraziti svog nadmoćnog neprijatelja Dartha Vadera, i tako za njegove izgledе dajemo nulu, a za Vaderove stotku. Jedan od najvažnijih sastojaka u filmu jest da vidimo kako će glavni lik, u ovom slučaju Luke Skywalker, prijeći iz nule u stotku.

4. *Najava treba biti kratka.* Uobičajeno trajanje je oko tri minute. Vješti redatelji vrijeme trajanja najave mogu skratiti čak i na manje od minute. Najava treba biti i jasna – dobri protiv zlih. Nijanše tog odnosa dolaze kasnije u filmu. Da bi najava bila jako razgovijetna, redatelji se koriste i parom suprotnosti. Negativac je velik i jak te je prikazan u žabljoj perspektivi, dok se junak kao nemoćni mali lik prikazuje u svojoj svojoj bijedi. To zvuči, naravno, malo pretjerano, ali tako to u načelu funkcionira. U starim su vesternima negativci nosili crne šešire, a junaci bijele, tako da kod publike nije bilo dvojbi na čijoj će strani biti.

Ako su ova četiri kriterija ispunjena, na nama je samo da nastavimo sjediti u dvorani te da uzbuđeno čekamo na nastavak događaja.

Postoji mnoštvo primjera za neuspjele najave u filmskoj industriji. Neuspjela najava dovodi do toga da publika uopće ne bude motivirana da primi informacije iz uvoda koji slijedi odmah nakon najave.

Film može započeti i takozvanim *teaserom* ili *hookom*. Jako je uobičajeno da se dijelovi različitih TV-serija uvedu *teaserom* ili *hookom*. Tada pokupimo ono najnapetije iz filma i tako dobivamo izbor kojim se nastoji spriječiti da televizijski gledatelji prijeđu na drugi kanal.

Uvod/orkestracija

Odmah nakon najave slijedi detaljniji opis sukoba, likova i odnosa u filmu: *uvod*. Sad doznajemo kojih sve sukoba ima u filmu; glavni sukob već je prikazan u najavi. Možemo i sklopiti poznanstva sa najvažnijim osobama te saznajemo u kojem će se okruženju odvijati filma.

U orkestru različiti instrumenti imaju različite funkcije. Zajedno sačinjavaju cjelinu, glazbeno djelo. I film se sastoji od određenog broja različitih funkcija, uloga se igraju u skladu ili jedna protiv druge. To se zove *orkestracija*. I u filmu instrumenti moraju biti međusobno

različiti te svirati u tonovima različitih visina. Svaka uloga u filmu drukčija je od svih ostalih te se svačiji karakter stavlja u suprotnost naspram drugih.

Sada ćemo navesti neke od najuobičajenijih vrsta uloga. (U nekim dramaturškim djelima lik koji pokreće radnju naziva se antagonistom. Odlučili smo razlučiti tog lika od antagonista jer se često radi o različitim vrstama filmskih uloga.)

Lik koji pokreće radnju

Ovo je uloga koja je pokretač cijelog sklopa radnji u filmu. Tu osobu vidimo cijelo vrijeme te ona pobjeđuje/bude pobijeđena u raspletu na kraju filma. Kada taj lik više ne vidimo, film bi trebao završiti. On ili ona djeluju zato što su prisiljeni ili zato što je to nužno.

Taj se lik ne razvija dok traje film, nego konzekventno slijedi istu smjernicu od početka do kraja.

Antagonist

Antagonist je suprotnost liku koji pokreće radnju. Obojica žele suprotne stvari i jednake su snage. Kao i glavni lik, antagonist je prisiljen djelovati unutar svojih granica. Oni će se susresti u raspletu kada će jedan od njih pobijediti. Niti antagonist ne doživljava ikakvu vrstu razvoja, nego on već od početka zna što želi.

Glavni lik/protagonist

Glavni lik je onaj koji u filmu prolazi kroz značajan stadij razvoja; može se reći da on iz nule prelazi u stotku. Na početku filma on je od svog cilja udaljen što je više moguće, a pri završetku filma on je ili ostvario svoj cilj ili bio jako nadomak cilja. Glavni lik je taj s kojim se gledatelji poistivjećuju, s kojim dijele nade, s kojim pate.

Tvrđnja da netko iz nule doprije do stotke zahtijeva objašnjenje. To ne mora značiti da glavni lik počinje kao potrkalo i da završava kao upravitelj. To samo znači da je on na početku od ostvarenja svog cilja udaljen što je više moguće. Film zatim prikazuje postepena nastojanja glavnog lika da se približi svom cilju. Jednostavno rečeno, promjena koju glavni lik na kraju doživi može izgledati jako mala, ali je ipak bitna za samog glavnog lika.

Upravo ta naizgled nemoguća polazna točka pobuđuje zanimanje kod gledatelja:

- To se nikad ne može dogoditi, mislimo mi.

Ono što se u svakodnevnom govoru naziva glavnom ulogom nije isto što i glavni lik. Obično glavni lik ima i glavnu ulogu, no u nekim filmovima i antagonist može biti objekt poistovjećivanja. Pogledajte film Miloša Formana *Let iznad kukavičjeg gnijezda* i razmislite o tome tko je glavni lik, tko je antagonist i koje uloge smatrate glavnima.

Sporedne uloge – zasjenjene uloge i kontrastne uloge

Funkcija sporednih uloga jest da istaknu razvoj kroz koji prolazi glavni lik. To mogu postići sličnošću sa glavnim likom kao da su njegova sjena ili sa činjenicom da su drukčiji od

glavnog lika, to jest da su njegova suprotnost. I sporedni likovi običavaju prolaziti kroz značajan razvoj, baš kao i glavni lik. Evo četiri različitih tipova sporednih uloga:

1. Sporedni lik je *sličan* glavnom liku i razvija se *na isti način* kao i glavni lik.
2. Sporedni lik je *različit* od glavnog lika, ali se razvija *na isti način* kao i glavni lik.
3. Sporedni lik je *sličan* glavnom liku, ali razvija se *na drukčiji način*.
4. Sporedni lik je *drukčiji* od glavnog lika i razvija se *na drukčiji način*.

Najbliža osoba

Ova vrsta uloge jako je povezana sa drugom ulogom, na primjer glavnim likom, te funkcionira jedino kada je u odnosu s njime. To mogu biti muž/žena, pomoćnik, psiholog ili najbolji prijatelj. Zadatak najbliže osobe je da pojača narativ i da nam da uvid u misli glavnog lika i osjećaje koje inače ne bismo vidjeli. Najbliža osoba često može pokazati osjećaje koje glavni lik ne može pokazati, na primjer strah, znatiželju ili odbojnost. Sjetite se samo prijatelja glavnog vestern-junaka koji se boji za svoj život i koji pobjegne u zaklon ka započne pucnjava.

Dvojniki

Dvojniki slični nama gledateljima i na određenu situaciju reagira na otprilike isti način kao i mi.

Normalac

Uobičajeni prosječni Hrvat koji se odjednom pojavljuje u filmu daje nam uvid u tijek radnje. On pokazuje da se ono što se događa u filmu isto tako može dogoditi i bilo kome od nas.

Narativne komponente

Ako redatelj kod nas gledatelja želi izazvati određene osjećaje, za to na raspolaganju ima brojna pomagala. Zamislite da vi sami želite stvoriti romantično ozračje u nekoj sceni. Kao prvo, vjerojatno ćete odabrati scenu sa nekim muškarcem i ženom. Žena sjedi, još uvijek bez šminke i s viklerima u kosi, i čita tjedne novine. A muškarac sigurno neće biti zavaljen u trosjedu, hrčeći, s ispruženim nogama, imajući na sebi prljavo donje rublje. Ne, vi ćete ih odjenuti u svijetlu, laganu odjeću i možda ćete htjeti da međusobno budu zaljubljeni do ušiju. Okružje koje ćete odabrati ipak neće biti neuredna kuhinja nego prije plaža na moru s drvoredom od breza i mirišljavim cvijećem. Zatim ćete izbjeći hladno, plavetno svjetlo; umjesto toga ćete odabrati kontrastno svjetlo i pastelne boje. Glazba u pozadini je blaga i ugodna. A kao zvučna pozadina sigurno ne bi pristajala reportaža sa nekog ratišta (to bi cijeloj sceni zapravo dalo potpuno drukčije ozračje). Umjesto neujednačenih i brzih kretanja kamere i brzih prijelaza između kadrova dajete kameri vremena da se polagano kreće. Ta vrsta snimanja zove se rad sa šablonama. Mi gledatelji jednostavno imamo predrasude o određenim stvarima koje redatelji bez oklijevanja iskorištavaju. Muškarac u gestapovskoj uniformi s izvučenim pištoljem ne odaje isto toliko povjerenja koliko šerif u maniri Johna Waynea koji nosi bijeli šešir i koji ima iskrene plave oči. Može se raditi i o tome da je gestapovac prisiljen

odjenuti uniformu te da je zapravo miroljubiv učitelj u pučkoj školi koji ima ženu i petero djece, dok šerif može biti i prerušeni masovni ubojica koji je na nekom zadatku. No mi gledatelji reagiramo prema navici. Gestapovci su mračni, to već znamo, a šerif u vesternu predstavlja zakon i red.

Narativne komponente koje ćemo navesti podijelili smo u petnaest rubrika. Ako ćete ikad raditi na svom filmu ili analizi filma, ova će podjela itekako biti korisna za to.

Što vidimo: 1. Čovjek; 2. Odjeća; 3. Okruženje; 4. Rekviziti; 5. Vrijeme;

Kako vidimo: 6. Kompozicija kadra i scenografija; 7. Veličina kadra; 8. Kutovi kamere;

9. Kretanja kamere; 10. Rasvjeta; 11. Montaža;

Što čujemo: 12. Zvuk (efekti, ozračje); 13. Glazba; 14. Dijalog; 15. Naslov.

Kao što vidite, narativne smo komponente podijelili na manje skupine. Prva podjela, točke 1-5, ima veze s kazalištem i pokazuje *što* zapravo *vidimo*. Točke 6-10 prikazuju *kako* se *što prikazuje*, a tu filmaši u suštini mogu upravljati našim doživljajem. Točka 11 obuhvaća montažu. Mnogi kažu da je stol za montažu upravo taj koji stvara film.

Točke 12-14 prikazuju *ono što čujemo*. Zadnja točka, broj 15, možda vas i iznenađuje, ali ako razmislite, shvatit ćete da je to itekako važan aspekt filma. Svatko od nas je jednom sigurno odlučio pogledati neki film na temelju njegova naslova.

Da bismo objasnili kako primijeniti narativne komponente, pokušat ćemo pomoću nekih od ovih petnaest točaka napraviti ugođaj u hororu.

1. *Čovjek* – visok, crnomanjast muškarac, vampirski zubi, dojam podmuklosti

2. *Odjeća* – crna odjeća, plašt ili odjeća od kože

3. *Okruženje* – mračna šuma, stari dvorac u pozadini

4. *Rekviziti* – štap, blještavi noževi

5. *Vrijeme* – ponoć

6. *Kompozicija kadra, scenografija* – mjesečevo svjetlo; veo oblaka katkad zatamnjuju Mjesec; stršeće grane; muškarac stoji s pogledom uperenim na nešto

7. *Veličina kadra* – krupni plan, srednji plan

8. *Kutovi kamere* – žablja perspektiva

10. *Rasvjeta* – svjetlo ispod brade

11. *Montaža* – neritmična

12. *Zvuk* – vukovi koji zavijaju ili sove koje huču; ljski krik u daljini, grančice koje pucketaju

13. *Glazba* – dramatična

14. *Dijalog* – Napokon je došlo moje vrijeme

15. *Naslov* – Vrijeme vampira

Ovo ovdje ne može se krivo razumjeti. No svakako nije nužno da sve komponente upućuju na istu stvar. Bolji učinak može nastati ako se pridržavamo samo nekih točaka. Unatoč tome postoje brojna remek-djela gdje su se redatelji malo i previše slijedili šablone, i sve samo da se izbjegne i najmanja mogućnost da će gledatelji reagirati "krivo".

Još jednom ćemo napraviti isti pokus, no ovaj put ćemo stvoriti depresivno i beznadno ozračje.

1. *Čovjek* – otrcana žena koja puši cigaretu za cigaretom; blijeda i izglednjela; 45-godišnjakinja; prazan, apatičan pogled

2. *Odjeća* – prljav kućni ogrtač; čarape s očicama; zjapeće papuče; ispod ogrtača nazire se blijedoružičasta neoprana podsuknja

4. *Rekviziti* – gomila prljavog posuđa; pune pepeljara; iskapljena boca vina na stolu; žaluzine vise nakoso; kiša prodire; na prozoru vene osamljen cvijet

5. *Vrijeme* – ponedjeljak 17. studenog, poslijepodne

6. *Kompozicija kadra, scenografija* – žena sjedi uz kuhinjski stol i bulji u prazno, pepeo s njene cigarete pada na pod

7. *Veličina kadra* – total preko kuće; zumiranje kroz prozor; krupni plan na ženu kraj stola; srednji plan; krupni plan na licu

8. *Kutovi kamere* – nešto ptičje perspektive

10. *Rasvjeta* – hladno, blijedo svjetlo stropne lampe slomljena sjenila, tako da joj se vidi samo žarulja

11. *Montaža* – nešto prijelaza, više zumiranja

12. *Zvuk* – kapanje iz pipe; kuhinjski sat otkucava; promet u pozadini

13. *Glazba* – nema je ili prodorna elektronska glazba

14. *Dijalog* – Kako je mogao?

15. *Naslov* – Patnja žene

Produbljenje

Sada dolazimo do dijela filma koji se naziva produbljenjem. Tu saznajemo više o osobama koje sudjeluju u filmu, a također saznajemo više o razlozima njihovih postupaka. Ako zapošnemo sa samim oblikovanjem uloga te ako napravimo popis svega što znamo o svakoj

ulozi, popis će biti jako dugačak. Zato ćemo se pridržavati parametara iz knjige *The art of dramatic writing*.

Fizičke odlike: 1. Rod; 2. Dob; 3. Visina i težina; 4. Boja kose, očiju, kože; 5. Držanje tijela;

6. Izgled (lijep, ružan, debeo, mršav); 7. Defekti (hendikepi, bolesti);

8. Naslijeđene sklonosti

Sociološka pozadina: 1. Pripadnost staležu (radnički stalež, srednji stalež, viši stalež)

2. Posao (prihodi, radni odnos itd.)

3. Odnosi kod kuće (roditelji živi ili preminuli, vlastito bračno stanje, eventualni razvodi)

4. Obrazovanje (trajanje, vrsta školi, ocjene)

5. Vjerska pripadnost

6. Rasa, narodnost

7. Stajalište prema društvu

8. Političko stajalište

9. Zanimanje

Psihološke odlike: 1. Vlastita ambicija

2. Frustracije, najveća razočaranja, glavni protivnici

3. Poimanje morala

4. Narav

5. Stav prema životu (rezerviran, autoritativan itd.)

6. Kompleksi (fiksne ideje, duševne smetnje, fobije)

7. Ponašanje

8. Talenti

9. Odlike

Ovo je poprilično velik popis točaka. Ako želite, možete i sami ispuniti ovu listu, no jako je teško to učiniti kad se radi o nekoj drugoj osobi, a kamoli o glavnom liku nekog filma. Na

filmu kao i u stvarnosti možemo razlikovati tri stadija kada se radi o onome što prepoznajemo kod drugih ljudi.

1. *Ono što zapravo već znamo o određenoj osobi.* Kad razmislite, mi gledatelji zapravo i ne znamo puno o nekoj ulozi u filmu.

2. *Ono što zaključujemo na temelju onoga što već znamo.* Tu redatelji iskorištavaju našu maštu, ali i naše šablone te predrasude. Mi sami bez muke pridajemo mnogo odlika likovima. Ako saznamo da je glavni lik u filmu neki direktor, automatski pomislimo da je on bogat i utjecajan kapitalist, sve dok naposljetku ne saznamo da je on tek jedan od zaposlenika u tvrtki i da tek prodaje naljepnice na odjelu kataloške prodaje. To je naš način razmišljanja. Za filmaše je to izrazito korisno jer to uštedi vrijeme, novce i opseg snimanja filma.

3. *Ono što ne znamo o liku.* Ovo je apsolutno najveći stadij. Potpuno je nemoguće prikazati cjelokupnu osobnost nekog lika unutar samo jednog filma. Većina toga se mora izostaviti, no čak i unatoč tome, što je neobično, filmske ličnosti još uvijek doživljavamo kao žive osobe koje imaju vlastiti način razmišljanja i osjećaje te s kojima se možemo poistovjetiti. No sigurno postoji mnoštvo filmova u kojima su osobe toliko raštrkane i isfragmentirane, da nakon dvosatnog druženja s njima u većini slučajeva možemo samo pričati o njihovom spolu te "na čijoj su strani".

Ova tri gore navedena stadija mogu se prikazati shematski: Krugovi predstavljaju cijelu osobnost nekog lika.

Ukratko rečeno, što više mi gledatelji sami zaključimo, to bolje.

U praksi se može dogoditi da nam prikažu četiri ili pet različitih odlika nekog lika te da pomoću toga sami sklopimo osobnost tog istog lika.

U produbljenju saznajemo malo više o onome što pokreće glavnog lika. Obično se prikažu njegovi najvažniji ciljevi te saznajemo koje su prepreke koje mu se nalaze na putu do ostvarenja njegovih ciljeva. Već u najavi znamo o glavnom sukobu u filmu, no sada moramo dobiti uvid u njegovu pozadinu. Tako publika postane sve uključena u tijek radnje.

Vjerojatno mislite da je ovo tek vječito naklapanje o glavnoj premisi, glavnom cilju i glavnom sukobu, no tako ćete znati da mi gledatelji ne stignemo pobrati sve informacije ako ih se daje samo jednom. Ne, tri puta se važne informacije moraju usaditi u gledateljevu glavu. Da je to tako, postaje očitim kada učenici naprave svoje vlastite filmove. Učenici koji su napravili film koji se prikazuje samo sjede i smiju se bez kraja i konca radeći nepodopštine. No ostatak razreda nije stogao pohvatati ono što je zabavno u tom filmu, pa sjede ne znajući što da misle. Publika se mora pripremiti. Ako će netko pasti s prozora, onda prozor mora biti u kadru prije te se zatim netko treba nagnuti kroz njega, a i dodati komentar tipa "Alaj je visoko" ili "Ne bih htio pasti na one koprive tamo dolje". Ovaj se postupak naziva *usađivanje informacija*, što je jako uobičajeno u filmu. Pisac Anton Čehov jednom je rekao da ako puška visi na zidu u prvoj sceni neke predstave, onda iz iste mora opaliti hitac prije završetka predstave.

Zaplet – oblikovanje

Upravo smo upoznali osobe koje se pojavljuju u filmu te smo dobili informacije potrebne za naše sudjelovanje u nastavku radnje. Sad se mogu početi događati stvari! Korak po korak stvara se sukob dok se dosegne vrhunac.

Svaki film ima neki glavni sukob ili radnju koja bude razrješena u tzv. *raspletu*. No da bi se zadržalo zanimanje publike, potrebno je mnoštvo sekundarnih sukoba koji moraju imati isti cilj te slijediti iste uzorke kao glavni sukob, tako da film ne bude nejasan. Zamislite sukob kao poplavu. Sporedni sukobi trebaju biti poput pritoka koji u poplavu stalno ulijevaju svježu vodu: informacije.

Ako pritoci teku u suprotnom smjeru i ako time poplava postaje slabija, tako će film sadržavati niz radnji koje jedna s drugom nemaju veze te koje su čak i u međusobnoj suprotnosti. Tako će gledateljima film biti rascjepkan, možda i nerazumljiv.

Glavni se sukob može podijeliti na više dijelova koji radnju polagano dovode do njezina vrhunca. Ako za primjer uzmemo film koji slijedi premisu "Čestitost traje najdulje", trebao bi se moći podijeliti na devet dijelova navedenih u kutu.

1. Mladi par se udaje; 2. Bračna noć; 3. Razočaranje; 4. Razdražljivost; 5. Svađa; 6. Sumnjičavost; 7. Nevjera; 8. Fizički obračun; 9. Razvod

Svaki pojedini dio može se dalje podijeliti na isti način kao i glavni sukob. Ovakav je uzorak: Prvo saznajemo o premisi scene, onda slijedi predstavljanje likova i situacije, zatim smo pripravnici za sukob koji prelazi u krizu koja dovodi do vrhunca, a iz tog vrhunca mi izvlačimo svoj zaključak o završetku filma.

Scena broj sedam u ovom zamišljenom filmu nosi naziv "nevjera". Možemo reći da je premissa za tu scenu "Griješ se sam kažnjava". Ono što vidimo na filmskom platnu jest sljedeće: Žena vjeruje da joj je muž na službenom putu te je zato svog ljubavnika pozvala na večeru. Nakon večere oni dvoje završe u spavaćoj sobi. Muž se vratio suprotno njenim očekivanjima. Po kući traži svoju ženu. U blagovaonici ugleda ostatke večere i dolazi do zaključaka. Par u spavaćoj sobi prekasno začuje korake koji se približavaju vratima. Muž provali kroz vrata i zateče njih dvoje u krevetu.

Zaključak koji očekujemo iz ove scene da je nevjera protiv pravila te da će dobiti zasluženu kaznu.

Rasplet

Sve što se dosada dogodilo u filmu tek je priprema za ovu ključnu scenu: *rasplet*. Tu se vidi tko će završiti s kim, tko će biti pobjednik; ovdje zli bivaju kažnjavani, a dobri nagrađivani. Ovo je scena u kojoj mi gledatelji saznajemo kako će film završiti. Glavni lik se u raspletu dogurao u svom razvoju koliko god je to moguće unutar filmskog okvira te je spreman za susret sa likom koji ga je poticao, i to pod istim uvjetima. Sad će se pokazati koji je od njih dvojice jači.

Svršetak

Nakon raspleta film bi zapravo mogao završiti. Glavni sukob predstavljen u najavi je razriješen. No rasplet nas često dovede u buru osjećaja. Budemo prestrašeni, zadovoljni ili uzbuđeni. Kad bi film završio upravo u tom trenutku, morali bismo napustiti kino u takvom emocionalno nabijenom stanju. Treba nam malo vremena da smirimo doživljaj prije gašenja svjetala. Osim toga, imamo potrebu da još neko vrijeme slijedimo glavne likove. Želimo vidjeti kako će reagirati na ono što se dogodilo, tako da s njima možemo dijeliti tugu ili radost. Upravo to je cilj svršetka, dakle da nam se da mogućnost da se saberemo, da posložimo misli.

Školski primjer za pravilne svršetke su američke detektivske TV serije. Nakon uzbudljiva raspleta kako detektivi slave svoju pobjedu zajedno s osobama kojima su dali ruku. Sudjelujemo u njihovom trijumfu.

Drugi oblik svršetka možemo nazvati *pokretom prema naprijed na kraju*. To su filmovi u kojima smo odustali od zamišljanja nastavak radnje. Dva primjera za to su *Prohujalo s vihorom* (Hoće li Scarlett O'Hara dobiti natrag Rhett Butlera?) i *Let iznad kukavičjeg gnijezda* (Hoće li Indijanac ostati zatvoren ili će završiti na slobodi?). Još bolji primjer za to su filmovi koji završavaju tako da se glavni likovi rastaju, na primjer *Love Story*. Taj film završava da mlada žena umire od leukemije te da muž počne tražiti drugi cilj u svom životu.

Pisanje scenarija

Za filmove se mogu pisati recenzije, sažetci, analize ili sinopsisi. Može se opisivati samo osobe ili okruženja u nekom filmu ili se može napisati cijeli scenarij. No neovisno o tome što se piše, dobro je znati nešto o filmskoj povijesti, dramaturgiji i žanrovima.

Filmski žanrovi

Filmovi se obično dijele u nekoliko skupina ili žanrova ovisno o njihovom sadržaju. Taj način svrstavanja filmova potječe iz SAD-a, a neki žanrovi samo su tamo u opticaju. Teško je navesti točan broj žanrova jer neki od njih na rubu su nestanka, dok novi žanrovi pristižu. Ovdje ćemo navesti samo neke od njih.

Vestern

Prvi ikada napravljeni western naslova *Velika pljačka vlaka* snimljen je već 1903. godine. Uostalom, bio je to jedan od prvih prvcatih igranih filmova te se, između ostalog, prikazivao i po salunima po cijelom SAD-u. Žanr je opstao sve do danas, iako se filmovi tog žanra više ne snimaju koliko i prije. Zlatno doba westerna bile su 30-e i 40-e godine 20. stoljeća, a tada su djelovali velikani poput redatelja Johna Forda i glumca Johna Waynea.

Suprotnost između dobra i zla kristalno je jasna u tradicionalnim westernima. U starijim se filmovima te vrste to može vidjeti i na načinu odijevanja likova: dobri nose bijele šešire, a zli crne.

ZADACI:

- Što mislite, zašto vesterni više nisu popularni?
- Vjerujete li da ovaj žanr ima budućnost?

Film glazbe i plesa

Zlatno doba mjuzikla bilo je u Hollywoodu između 1935. i 1955. godine, a najvažniji predstavnici tog razdoblja bili su glumci poput Freda Astairea, Ginger Rogers i Genea Kellyja. Za mjuzikle iz tog doba bilo je karakteristično da se uvijek odvijaju u jako luksuznom okružju, da je njihova glavna tema bila ljubav te da su uvijek imali sretan završetak. Moderni mjuzikli kao, na primjer, *Flashdance* (1983), *Prljavi ples* (1987) i *Moulin Rouge* (2001) odvijaju se u potpuno drukčijim okruženjima. Ono što im je zajedničko sa starijim mjuziklima jest jednostavnost radnje jer je fokus na glazbu i ples.

ZADACI:

- U kojim se okruženjima odvijaju današnji plesni filmovi?
- O čemu se radi u tim filmovima?

Ratni film

Filmovi napravljeni prije i tijekom Prvog svjetskog rata rat su prikazivali kao djelo junaka u lijepo ispeglanim uniformama, i to bez i jedne kapi krvi. Rat je bio šarena pozadina za filmove u kojima se zapravo radilo o prijateljstvu, ljubavi ili o pojedinim junačkim pothvatima.

Nakon Drugog svjetskog rata ratni je film postao izrazito popularan žanr, no tek je kasnije rat počeo prikazivati kao pakao koji zapravo jest. Vijetnamski rat stubokom je promijenio američki ratni film. Po prvi put su se filmovi te vrste snimali tako da se preispituju motivi za bilo čije sudjelovanje u ratu.

ZADACI:

- Koje ste ratne filmove do sada pogledali? O kojim se ratovima radilo u tim filmovima?
- Je li bilo kakvih junaka? Kako so oni prikazani? Kako je prikazan neprijatelj? Jesu li prikazani i uzroci rata?

Znanstvenofantastični film

Prvi znanstvenofantastični film snimljen je već 1902. godine. Naslov mu je *Put na Mjesec*, a njegov tvorac je Georges Méliès. Žanr je otada opstao iako je njegova popularnost oscilirala. ZF filmovi svoj su zamah dobili 70-ih godina 20. stoljeća zahvaljujući *Ratovima zvijezda* Georgea Lucasa i *Bliskim susretima treće vrste* Stevena Spielberga. Zbog ogromnog budžeta ovaj je žanr prvenstveno američka pojava. A mašta inače ne poznaje granice kada se izmišljaju svakakve jezovitosti, od Frankensteinia do divovskih mrava, humanoidnih muha i križanaca ljudi i životinja poput Ninja kornjača ili Aliena.

ZADACI:

- Navedite tri znanstvenofantastična filma. Gdje se odvijaju ti filmovi?
- Kakva se bića pojavljuju u tim filmovima?

Buddy-buddy film

Buddy-buddy film ("Film o partnerima") svoj je proboj doživio 1969. godine zahvaljujući filmu *Goli u sedlu*. U tom se filmu radi o dvojici mladića koji na motociklima putuju SAD-om, čime je nastao novi žanr: film ceste. No nije neuobičajeno da neki film spaja više žanrova. Glavno obilježje *buddy-buddy* filma jest da se u njemu radi o dvojici ekvivalentnih junaka koji zastupaju iste vrijednosti. No oni mogu međusobno biti potpuno suprotni, kao, na primjer, u *Smrtonosnom oružju* (1988) ili u filmu *Zločesti dečki* (1995). Ono što je vrijedno pozornosti kod ovog žanra jest da se gotovo uvijek radi o dvojici muškaraca koji već jesu kompići ili će to tek postati. Ako se u takvim filmovima pojavljuju žene, one se prvenstveno prikazuju kao rivalke. Suprotnost tom načelu može se naći u filmovima kao što su *Thelma & Louise* (1991) i *Charliejevi anđeli* (2000).

ZADACI:

- Zašto se u *buddy-buddy* filmu gotovo uvijek radi o dvojici muškaraca?
- U stvarnom je životu uobičajenije da žene imaju bliskiji odnos među sobom nego muškarci. Zašto se žene tako često prikazuju kao rivalke na bijelom platnu?
- Jeste li pogledali neki film čiji su glavni likovi žene?

Pustolovni film

Pustolovni film jedan je od onih žanrova koji najbolje pristaju u domenu filma. Često su jako uzbudljivi iako je napetost zapravo potpuno nerealistična; to se ne može dogoditi u stvarnosti. Junaci i junakinje posjeduju sposobnosti koje uvelike nadmašuju naše sposobnosti. No ipak ili upravo zato se mi u publici volimo poistovjetiti s likovima poput Jamesa Bonda, Indiane Jonesa, Grimizne bedrenike ili Modesty Blaise. Pustolovni filmovi su često jako zabavni.

ZADACI:

- Iako su pustolovni filmovi potpuno nerealistični, mi ipak budemo poneseni radnjom filma. Kakve potrebe nas kao ljudi ispunjavaju ti filmovi?

Detektivski film

U detektivskim se, kao i u njima srodnim gangsterskim i policijskim filmovima, radi o lovu na zločinca ili o obračunima u kriminalnom podzemlju. Do 70-ih godina 20. stoljeća privatni su detektivi bili dominantan element ovog žanra, no nakon *Prljavog Harryja* s Clintom Eastwoodom glavnu ulogu preuzimaju policajci.

Od 80-ih godina 20. stoljeća nadalje policijski su se filmovi promijenili: u početku se pretežito radilo o policajcima koji ganjaju lupeže u bijegu, a sada su to pravi pravcati urbani ratni filmovi. Policajci i lopovi podjednako su jaki te si međusobno zadavaju udarce koristeći strojnice, ručne granate, ako ne i krstareće projekte.

ZADACI:

- Tijekom 90-ih godina 20. stoljeća bjesnio je krvav rat između policajaca i zločinaca. Ako film odražava društvo koje trenutno postoji – kakav pogled ima onda naće društvo na organizirani kriminal?

Horor/film strave

Horor je neuništiv žanr. Kaže se da većina nas ima potrebu da budemo prestrašeni. Koljena nam mogu klecati od mnogih filmova, počevši od Hitchcockova *Psiha*, u kojem se radi o duševno bolesnom ubojici s Edipovim kompleksom, pa sve do Spielbergove krvožedne nemani u filmu *Ralje*. Da ne govorimo o svim strahotama, knjige Stephena Kinga osvanule su i na bijelom platnu! No u žanr se u zadnje vrijeme sveo na čisti festival nasilja iako se još uvijek nađe pokoja poslastica poput filma *Kad jaganjci utihnu*, u kojem Jodie Foster igra agenticu FBI-ja u lovu na bestijalnog masovnog ubojicu, ili psihološkog trilera *Krug* (2002).

ZADACI:

- Koji su sastavni elementi dobrog horora?
- Koji je najbolji horor koji ste ikad vidjeli? O čemu se u njemu radi?

Film iz manifesta *Dogme '95*

Da bi se film klasificirao kao *Dogma*-film, moraju se ispuniti određeni kriteriji. Uvjeti koji slijede sastavljeni su u manifestu iz 1995. godine čiji su nositelji danski filmaši Lars von Trier, Thomas Vinterberg, Søren Kragh-Jacobsen i Kristian Lemmings:

1. Snimanje se smije izvesti samo na mjestu snimanja. Nikakvi se rekviziti ili dodatni scenski elementi ne smiju uvesti.
2. Zvuk i kadrovi snimaju se istodobno. Glazba se smije koristiti jedino ako se pušta dok kamera snima.
3. Kamera mora biti pridržana rukom. Sva kretanja kamere koja se mogu izvesti držanjem u rukama s dopuštenjima.
4. Film mora biti u boji. Nije dopuštena nikakva dodatna rasvjeta.
5. Zabranjena je optička obrada.
6. Film ne smije zadržavati nepotrebno nasilje.
7. Film se treba odvijati ovdje i sada. Radnja ne smije prelaziti u drugo vrijeme ili mjesto.
8. Ne prihvaćaju se nikakvi žanrovski filmovi.
9. Film može biti jedino u Academy 35 mm ili video-formatu.
10. Redatelj ne smije biti naveden kao arhitekt filma.

Manifest se oslanja na korištenje realistične i tehnički jednostavne filmske tehnike koja se oslanja na sadašnjost. Primjeri za uspješne *Dogma*-filmove su *Idioti* (1998) Larsa von Triera i *Proslava* (1998) Thomasa Vinterberga.

ZADACI:

- Koje još žanrove poznajete? Koja su njihova glavna obilježja?
- Pišite o nekom filmu. Prepričajte radnju, to jest napravite sažetak o filmu koji ste pogledali. Napišite onda u koji žanr on spada te navedite ono što je po vašem mišljenju pozitivno i negativno u filmu.

Filmski scenarij

Pisanje filmskog scenarija uvelike se razlikuje od pisanja novele, romana ili školskog sastavka, prije svega zbog toga što se piše na način da ga se može vidjeti. Zato scenarist treba razmišljati u slici. Sada ćemo navesti dijelove filmskog scenarija. To su sinopsis, to jest kratak sažetak radnje, nakon toga opisi uloga i scena u filmu kakve bi trebale izgledati tijekom samog snimanja.

[...]

Kako napisati scenarij

Intriga

Temelj filmskom scenariju jest zamisao, ideja iz koje se može napraviti priča. Ne smije biti zapletena, nelogična ili nevjerodostojna, čak i ako je sve laž od početka do kraja.

Prije samog pisanja scenarija poželjno je napraviti kratak sažetak priče, sinopsis, tako da se ne izgubi nit tijekom pisanja. Uz to, priča u filmu treba slijediti dramski model (vidi str. 26). Taj model nije dovoljno razrađen za filmsku umjetnost. Već su stari Grci definirali dramu na sličan način, a pisali su je i Shakespeare, Molière, Čehov, O'Neill i drugih. Hitchcock je cijelo vrijeme primjenjivao taj model, a to isto do danas radi i Spielberg. Čak su se i pravi pravcati filmski velikani poput Bergmana ili Fellinija strogo pridržavali dramaturških pravila na početku svoje karijere. Tek kad su se uhodali, počeli su razvijati svoj vlastiti, izrazito osobni filmski jezik.

Prije nego se ideja pretače u scenarij, nužno je odrediti kome je film zapravo namijenjen. Većina filmova ima jasno određenu ciljnu grupu, i upravo to se mora imati na umu kad se piše scenarij.

AIDA

Uobičajeni igrani film traje od 90 do 120 minuta. Unutar tog vremenskog okvira stane tridesetak malo manje značajnih scena. Dobar način rada jest unaprijed razmisliti o sadržaju baš tih scena. Za svaku od ovih scena važan je faktor AIDA ("Attention-Interest-Desire-Action"), prvenstveno u američkoj filmskoj industriji. To znači da se scenom treba zadobiti pozornost gledatelja, da im se pobudi zanimanje te da oni budu znatiželjni o onome što će se dogoditi, da žele da se nešto dogodi te da se naposljetku nešto uistinu i dogodi. Ta radnja ne mora biti veća prirodna katastrofa. Dostatno je da netko hoda ulicom te da mi u publici znamo da će iza sljedećeg ugla biti kanalizacijski otvor bez šahta, što će nam pobuditi znatiželju o onome što slijedi.

ZADACI:

Pročitajte ova dva oglasa za upoznavanje i opišite kratku scenu u kojoj se osobe koje su se tako kontaktirale nađu po prvi put. PAŽNJA! Ne zaboravite svoj AIDA.

- Dva "starca" i jedan "mladić" (30-30-29) traže pozitivne žene za kul dan i još više!? Uvijek ima zajedničkih interesa? Ponuda vrijedi do 30. lipnja (uključujući i taj datum) ili do isteka zaliha. "Seks na stolu – 8843"

- Zabavan, velikodušan samac (35/180/72) s unutarnjim i vanjskim kvalitetama traži slatku djevojku s humorom i oblinama. Možemo se naći ljeti i ići na izlete u zelenilo.

Uloge

U većini filmova pratimo jednog ili dva glavna lika koji proživljavaju razne dogodovštine. Glavni lik je taj s kojim se publika može poistovjetiti te s kojim može dijeliti osjećaje. To je naravno lakše ako je simpatičan, ako ima viši moral te ako zastupa sve što je pravedno i

pravilno, ukratko rečeno, ako nam je on uzor. U tom smislu to ne mora biti neki superjunak poput Jamesa Bonda ili Crne Mambe u filmu *Kill Bill*.

Također je važno prisjetiti se da junak ili junakinja ne moraju biti isključivo dobri, kao što ni negativac ne mora biti isključivo zao. Kad bi bilo tako, sve bi bilo previše predvidljivo. Dobar način da se stvori vjerodostojne likove jest da se u tančinu opišu najvažnije uloge u nekom filmu (vidi str. 51-53). To može uključiti i obiteljske odnose, posao, obrazovanje, zanimanja te slabe i jake strane.

Prije opisivanja neke uloge u obliku sinopsisa dobro je napraviti analizu uloga, barem što se tiče onih najvažnijih. Tako se može početi od sljedećih pitanja:

- Tko sam ja?
- Što želim?
- Kako ću se približiti onome što želim?
- Koji su moji motivi?
- Kakve prepreke moram svladati?

ZADACI:

- Odaberite jedan od navedenih žanrova te opišite odlike glavnog muškog ili ženskog lika: mjuzikl, triler, vestern.

Dijalog

Film je, dakako, vizualni medij, no od velike važnosti su i dijalog, glazba te razni zvučni efekti.

Filmski dijalog mora biti prirodan, svakodnevan i sažet. Ne treba se sve izreći – većina se može reći i samim kadrovima. Filmski scenarij nipošto se ne smije svesti na samo jedan jedini dugi razgovor. U noveli ili romanu pisac može napisati što neki lik misli – na filmu to ne funkcionira. Pokušalo se s tim nekoliko puta, i to pomoću ubačenih okvira ili razmišljanja na glas. No dojam bude obično nerealističan, a film je realističan medij.

Postoji vrsta riječi s kojom scenarist mora biti štedljiv pri pisanju dijaloga, a to je pridjev – kakav netko jest jasno se može vidjeti na filmskom platnu.

Okolina

Egzotična ili uzbudljiva lokacija u nekom filmu pridonosi njegovoj tzv. "produksijskoj vrijednosti" (*production value*), to jest čini da film bude još popularniji kod publike. Okolina određenog filma će, naravno, biti povezana sa likovima te njihovim životom i životnim preokretima.

Detaljní opisi okoline i prirode jako su važni za vjerodostojnu i uzbudljivu priču. Postoje određene okoline koje su publici privlačnije od drugih, na primjer skrovište u podzemlju, bordeli i kvartovi gdje obitavaju narkomani, dvorci i plemićki posjedi, luksuzni hoteli i lijepi krajobrazi.

[...]

6. Översättningar till svenska

6.1 "Filmteorins fundament"

(Peterlić, Ante. *Osnove teorije filma*. III. izdanje. Hrvatska sveučilišna naklada. Zagreb 2000.)

Film och förnimmelsen av verkligheten

I det föregående kapitlet, vars syfte var att sammanfatta tekniken som en oundviklig faktor för många insikter om filmen så bra som möjligt, indikeras ett mycket frekventa filmvetenskapligt tema. Man höll nämligen fast vid att peka på drag av likhet och drag av olikhet. Med andra ord påstod man på ett kategoriserande sätt att likhet med verkligheten kan åstadkommas bara med hjälp av en mycket verksam villa eller illusion, alltså med en process – optisk-akustisk, teknisk, teknologisk – enligt vilken den färdiga produkten skiljer sig från det som produkten vill likna. Den ständiga närvaron av dessa annorlunda, ibland även motsatta och samtidigt grundläggande egenskaper hos film är ett faktum som inte alls får undvikas i överväganden om film. Vi blev övertygade om detta när vi pratade om "filmmaskinen" själv – inte bara eftersom tendensen till likhet ledde filmpionjärer till att upptäcka de olikheter med vilka likheten skulle komma att åstadkommas, men också eftersom den nämnda egenskapen hos filmen ständigt upplevs av åskådaren på så sätt att, när han tittar på en viss film flera gånger, säger "Det är som livet" vid det första tillfället, och senare säger han utan tvekan att detta "är bara en film" när han tittar på filmen igen.

Trots att vi kort har förklarat vad "hemligheten" med "filmmaskinen" är, hur detta som presenteras för oss som film formas och trots att läsaren är, även utan att vara helt övertygad, medveten om att en filminspelning liknar den fysikaliska verkligheten som han själv ser och hör utan filmens hjälp, är det i alla fall viktigt att varna åskådaren för dessa drag av likhet, så att denna likhetens effekt på filmåskådaren och dess värde i filmverkets struktur som struktur kan diskuteras utan en stor inledning och så att vi kan, vilket är åtminstone lika viktigt, bekanta oss med alla betydande olikhetsfaktorer.

a) Likhetsfaktorer

Filmapparater (filmkameror, anordningar för att uppta ljud) tittar och lyssnar istället för oss på allt som de kan "se" och "höra" och som de, på sitt eget karakteristiskt sätt, kan anteckna och spela in. Eftersom dessa filminstrument på ett visst sätt ersätter vårt syn- och hörselsinne, så att vi en gång till kan se och höra något som inte finns mer, måste vi undra vad egentligen

filmen "ser" och "hör" så att dess syn- och hörselförnimmelser liknar våra syn- och hörselförnimmelser så mycket.

1) Även om filminspelningen inte innehåller något omedelbart känt föremål från verkligheten (till exempel, att bara en viss färg finns på hela filmduken), syftar denna alltid på det **spatiala** – eftersom det åstadkoms över en större mätbar yta – och då en mätbar fördröjning behövs för dess gestaltning och projektion, syftar inspelningen också på det **temporala**. På det senare syftar denna även om det inte händer någonting på den, alltså när projektionstiden är dess enda egenskap. Rum och tid är enligt Engels' verk *Anti-Dühring* "de fundamentala formerna hos alla varelser". Filmvarelsen förenar alltså tid och rum i sig själv som ett fysikaliskt mätbara faktum till en ouppdelbar enhet, precis som en varelse från den allomfattande verkligheten. När man säger att rum och tid förekommer i filmen som en ouppdelbar enhet, syftar det inte bara på deras individuella egenskaper, men också på egenskaperna hos deras sammanhang. I musiken drar man slutsatser om det spatiala bara på ett medelbart sätt, allt musikaliskt som syftar på det temporala kan inte mätas i meter och ett musikverk representerar för oss något som på ett relevant sätt existerar, varar och utvecklar sig under tiden. I en målning finns det inget som syftar på någon måttberäkning med en klocka och tiden har därinne ett värde som är identiskt med rumsvärdet hos musiken. I filmen finns det dock både spatiala och temporala processer i ömsesidigt sammanhang. Det vill säga att rummets fysiska kvalitet växlar tillsammans med tiden och spatiala händelser skapar samtidigt en ständigt annorlunda bild av de främställda entiteternas existens – precis som i världen som omfattar oss. Det gäller naturligtvis också för filmer som verkar som om de inte innehåller någon händelse. Således finns det inga igenkännbara föremål eller former i Peter Kubelkas film *Arnulf Rainer* (1958/60), det är bara ljuset och mörkret som växlar, alltså de mest elementära fysiska fenomenen, fysiska egenskaper som är helt "filtrerade" från alla andra saker, nästan fysiska "abstraktioner". När, å andra sida, ljusinspelningar börjar växla snabbt med mörkerinspelningar, kommer växlingens hastighet, alltså denna temporala egenskap, att verka som om skymtar (inte ljus) dyker upp och försvinner, vilket är ett helt nytt fenomen på filmduken. Uppenbart kommer dröjning att byta det vad ses respektive utseendet av detsamma rummet.

2) Eftersom emulsionen, denna fina "smet" på filmbandet i vilken ljusvågor blir absorberade, har en fysisk struktur (som vaxkakor) som mycket liknar människans näthinna, denna ljusmottagare, tar emulsionen emot och håller kvar ljusstimulanser på ett liknande sätt. På grund av emulsionens känslighet för ljus och av denna slags "distribution" av ljusvågor på emulsionen liknar den projicerade upptagningen mycket ett kompakt område från verkligheten, en areal av en värld i vilken vi kunde befinna oss. På den projicerade filmupptagningen visas detta område som en sådan fysisk realitet med hjälp av en växling mellan ljusare och mörkare **ytor** som ligger närmast varandra, talrika zoner av ojämna **täthetsgrader**, av vilka vissa transformeras stegvis, överflödar i andra zoner, medan vi kan se ganska skarpa **gränser** som splittrar eller separerar en yta eller ett föremål från alla andra. Denna egenskap kan också kompletteras med hjälp av färg (om det handlar om en färgfilm) med vilken illusionen av likheten mellan filmupptagningen och verkligheten blir intensifierad. Filmen kan nämligen registrera alla färger som tillhör solljusets spektrum. Dessutom

uppkommer dessa färger därinne och i all förmögenhet av sina andra egenskaper, som är annorlunda på grund av deras ljushet och mättnadsgrad och som befinner sig i olika märkbara nyansrelationer. Vidare hjälper den uppenbara indikationen av **djupet**, den tredje rumsdimensionen, till att skapa illusionen av det sätt på vilket det fysiska området betraktas, vilket åstadkomms med hjälp av relationer mellan ljusare och mörkare ytor (de mörkare är mer avlägsna), av perspektivförkortningar i upptagningens djup och av distinkta överlappningar av ett föremål med de andra. Slutligen intensifieras denna illusion av betraktande av verkligheten särskilt genom den filmiska visningen av levande och icke-levande varelser i ett läge av **förändring**, i **rörelse**, eftersom vår erfarenhet förbinder bestånd med möjligheten att röra sig primärt med ett **tredimensionellt rum**. Vi kan alltså sluta oss till att upplevelsen av betraktandet av en filmscen är mer en upplevelse av en sfär i vilken **kroppar** befinner sig än en sfär som består av olika figurer, vilket igen representerar en egenskap hos det området i vilket vi existerar. Resultatet av summan av dessa rumsegenskaper i filmupptagningen ligger naturligtvis i att uppnå en hög likhetsgrad med de verkliga föremålen och varelserna.

3) Eftersom filmen visar rörelser av identifierbara varelser och föremål samt förändringar hos hela det visade områdets utseende och den rena tidsdimensionen i filmen, åstadkoms en utmärkt likhet med syner från verkligheten. Om man vill säga det mer exakt och noggrant, så är det så att filmen visar alla tidens attribut: 1. **Fördröjning** (som kan vara helt identisk med dröjningen i verkligheten eftersom filmen kan ta upp de verkliga hastigheterna hos olika rörelser och förändringar), 2. **Tidsriktning** (relationen "före – efter" eftersom vissa visade händelser inte bara föregår, men också orsakar andra händelser som sker efter dem som deras nödvändiga konsekvens) och 3. **Tidsordning** (relationen "dåtiden – nutiden - framtiden" eftersom följden av händelser hela tiden syftar på minnen av de händelser som skett i dåtiden och också på anticipationen, alltså förutseende av det framtida förloppet av de redan betraktade händelserna).

4) Till de ovan nämnda påståendena måste möjligheten att **tillägga ljud** i filmen likaså nämnas, som naturligtvis är mer utvecklade än fotografi med hänsyn till reproduktionsförmågan. Filmerna kan presentera alla ljud som vi känner till – naturliga ljud, sus; det mänskliga talet, alla rösttyper hos människor; ljud som existerar tack vare människan (musik, maskiner, forskaffningsmedel) – genom att visa dem synkront, dvs. samtidigt med deras synliga källa. Detta händer bara i vardagsverkligheten, i vilken ljud "överlappas" och existerar i det mest omedelbara sammanhanget med orsaken till hur de skapas. I filmerna kan dessutom de övriga egenskaperna av naturliga ljud reproduceras – styrkan, höjden, färgen – och med ljudet suggereras djupets förekomst. Därför att förekomsten av ett tredimensionellt rum, enligt vår erfarenhet, är förutsättningen för skapelse, spridning och mottagande av ljud, kompletterar film ljudet vår upplevelse av illusionen av verklighetsreproduktion.

5) Utom de ovan nämnda spatiala och tidsmässiga faktorerna som rör likheten med den verklighet som människan ser och hör den på ur biografen finns det en mycket speciell, kanske till och med en ganska sällsam faktor till. Det handlar om en viss **autonomi** hos syner visade på film, om upplevelsen att det upptagna är oberoende av upptagningshandlingen själv. Det som tas upp motarbetar nämligen ofta upptagningen själv, på ett visst sätt uttrycker det

sin "vilja", sitt "temperament", som om det slår tillbaka mot upptagningshändelsen genom ett visst "mått", vilket åskådaren varseblir, så att hans eller hennes upplevelse av mötet med verkligheten intensifieras. Så kommer vi som betraktar filmupptagningen ofta att varsebli något som upptagningen inte "ville" att vi skulle se. I dokumentärfilm gömmer vissa människor ibland sina åsikter och kameran försöker förgäves att upptäcka dem, och andra tittar till och med för mycket provokativt på kameran, vilket under projektionen verkar som om de tittade direkt på åskådaren själv. Även solen, ljuset "lägger sig" ofta "i" upptagningen, och då får vi se kameraobjektivets återspeglings som en "främmande" och icke önskvärd "kropp". Likaså kan ljusets återspeglings på ett fönster bli en störning. Slutligen finns det filmer i vilka det som man ville ta upp inte ens tagits upp i slutet. Orsaken till det kan vara att kameran helt enkelt inte är nog snabb (till exempel, under fotbollsmatchen sköts ett mål på ett stort avstånd med en kraft så stor att kameramannen helt enkelt inte kunde följa med kameran). Sådana tillfälligheter är uppenbarligen ännu mer frekventa på TV, ett medium fokuserat på att ta upp det nuvarande, alltså det i vilket möten med verkligheten är mest osäkra. Detta slags motstånd, denna egna "vilja" hos det upptagna har en nästan oöverskådlig effekt på alla filmskapare: när de tar upp en värld som existerar utan tvivel och oberoende av filmen, så att denna liknar ett instrument, en teknik (och nu är tiden att identifiera denna egenskap i filmscenen), är de ständigt konfronterade med ett "element" som man behöver tämja, fjäska för och även vara slav till. På grund av denna världens hårdnackade oberoende, på grund av dess uppenbara tendens till självständighet blir även en erfaren filmskapare sällan nöjd med sitt verk, men detta problem kommer att diskuteras senare.

6) Den övan nämnda mängden av påståenden, den där just delvis fullständiga listan, är bara den första "bevisen" på filmscenens likhet med verkligheten. Alla de där påståenden rör sig om vissa enstaka visuella och akustiska egenskaper hos filmen. I stället för en sådan lista – som dock har ett visst ändamål eftersom vi kommer att syfta på samma egenskap i ett annat sammanhang – kunde ett annat tillgångssätt hade varit används, nämligen från perspektiven av upplevelsen av filmupptagningen som en helhet utgjord av dem just nämnda enstaka ingredienserna.

Alla nämnda egenskaper hos filmupptagningen utgör eller "sätter sig ihop" till en homogen struktur av individuellt bekanta och inalles igenkännbara levande varelser och föremål, som en homogen mängd av kroppar och ytor som tar upp plats och vars existens är förknippad med en viss tid. I denna struktur förekommer de som en del av ett komplext, men också ett unikt fält, som en odelbar enhet ihopsatt till ett enhetligt system genom synliga eller osynliga krafter och regler. Mellan dem där ingredienserna, dem där "elementen", finns det en konstant relation av ömsesidig inverkan, av transformation. Därefter synen på filmupptagningen "utstrålar" orsakssambandet hos alla varelser.

Dessutom förekommer inte alla visade varelser som sitt släktets "representanter". De är utpräglad av individualitet, allt förekommer i filmen som en enskild enhet, just som varje varelse är särskild för sig i verkligheten. Det enskilda verkar som om det sätter sig till motvärn till det allmänna i filmen, talrika fenomen verkar planlös, oförutsedd, de är i ett stadium av en ständig förändring, och det enskilda verkar som om det försöker febrilt störa det giltiga, såsom i vårt vardagsliv det sker att vi ifragasätter om vad vi var säkra på förr, och

då säger vi att det är ett "undantag från regeln". Denna egenskap av likheten med verkligheten som omger oss är så intressant och betydelsefull att många teoretiker påstår att just därinne ligger filmens största tjusning och att likheten är grunden av filmens tillblivelse (t.ex. Siegfried Kracauer).

Suggestiviteten genom en sådan "igenskapad" värld är så stor att det endast igenkännbara föremålet är tillräckligt att de andra ibland verkar någorlunda bekant för oss. På grund av filmupptagningens alla nämnda egenskaper är vår upplevelse av denna inte utpräglad av processen genom vilken vi identifiera levande varelser och föremål, vilket kan bli en ganska komplex och långvarig process: det sker nämligen en iakttagelse som inte skiljer sig mycket från iakttagelsen av världen, så att åskådaren oftast känner sig som deltagaren på filmsynen. Bara i särskilda fall omöjliggör filmen att vi upplever syner på ett sådant sätt. Det vill säga att bara i filmen som konstverk påträffar vi vissa egenskaper som leder till åskådarens annorlunda "läge". Men även i detta fall är det sällan identifiering av enskilda varelser. Detta är också orsak till ansträngningen vid uppfattningen av det specifika i den filmiska varsebliningen av den fysikaliska verkligheten, men detta kommer att diskuteras senare.

b) Olikhetsfaktorer

Trots att filmen tillkom på grund av tendensen att likna, även att reproducera den fysiska verkligheten så bra som möjligt, denna önska kunde, förstås, inte ens bli realiserad på något sätt. På grund av dess teknikens särdrag förändrar filmen den upptagna världen också: I filmen sker en rad av förändringar, en rad av filmisk immanenta, oundvikliga transformationer av den upptagna världen, så att både likheter och olikheter mellan vårt och filmens syn- och hörperception av världen uppkommer därinne. Dessa transformationer, olikheter, respektive filmens oförmåga att "reproducera" den fysiska verkligheten "på ett mekaniskt sätt" beskrevs första gång av Rudolf Arnheim. Nu kommer en kort sammanfattning av olikhetsfaktorer i vilken vi ska följa hans flesta anföringar för att visa vår uppskattning för hans auktoritet.

1) I filmen visas en tredimensionell värld, men vi ser denna inom linnets eller skärmans **tvådimensional ram**. Därför är vår upplevelse av det filmiska, i motsats till upplevelsen av vårt egna liv, inte tre- eller tvådimensional, men kan definieras som en hybrid av den tre- och tvådimensionala upplevelsen, vilket inte behöver betraktas som en kompromisslösning för problemet. Medan "världsbildens" fotografiska egenskaper, rörelse och ljud, vittnar om en tredimensionell domän, vittnar förekomsten av geometriskt regelbundna "skarpa" gränser, linnens kanter samt oväntade och plötsliga uppträdande och försvinnande av varelser vid dessa kanter om det tvådimensionala betraktelsesättet av rummet. Kanter, geometricitet och den skarpa gränsen mellan den synliga och osynliga världen är viktiga egenskaper av det tvådimensionala rummet. Eliminering av ljud och rörelser leder naturligtvis till att filmsynen verkar nästan tvådimensional, och dynamiken, "uppsjön" av rörelser (särskilt i olika riktningar) och ljud gör att filmsynen verkar nästan tredimensionell – men aldrig som ett helt tredimensionellt rum.

2) Att filmen upplevs likaså på ett tvådimensionalt sätt är förorsakat genom de andra egenskaper av ett indikerat men **reducerat djup**. Med olika slags objektiv förändras genomslaget i djupet, den tredje dimensionen. Med teleobjektivet (se s. 107) blir tredje dimensionen nästan eliminerad, med vidvinkelobjektiven (se s. 106) blir djupet särskilt klart. Men när djupet är komprimerat, verkar rummet därinne förkortat eftersom rörelser från och mot kameran accelereras tack vare vidvinkelobjektivet. Djupet alltså reduceras på ett visst sätt i alla fall och man märker detta vid användningen av vidvinkelobjektiv som neutraliserar människans upplevelse av konstant hos storlekar och former på små avstånd. En boll som närmar sig mot kameran blir gigantisk (med närhetskvaadraten), och när denna rör sig från kameran, blir den plötsligt mindre. Om vi däremot rör våra ögon mot eller från bollen av samma storlek, har bollen trots detta fortfarande densamma storleken. Detsamma gäller för former: ett fyrkantigt bord framför oss ser vi som en rektangel, men kamera ser det som en trapets. Detta fenomen, känd i psykologin som Brunswicks storlek- och formkonstant på små avstånd, är inte vanligt hos filmen: objektivet har inga fortsättningar av sitt "sinnesystem" "bakom sig" som kan korrigera böjningar av det uppfattade som näthinnan i människans öga.

Eftersom filmdjupet är en "annorlunda" egenskap, och i den här "avsatsen" fokuserar vi oss uppenbart på besynnerligheter av upplevelsen av djupet på film, leder dess besynnerlighet till ett fenomen som Arnheim kallar **perspektivbetäckning**. Det rumliga distributionen av kroppar och relationen mellan dem beror på vår vilja eller, när man vill vara mer precis, det är vi som skapar dem: genom att röra våra ögon, huvud och den hela kroppen åstadkommer vi alltid en ny observeringsperspektiv, och med varje ny perspektiv förändras mellan föremål samt egenskaperna av deras distribution, det som före var gömt blir uppenbart nu eller tvärtom. Alltså, distributionen och relationer av kroppar i ett visst rum är inte konstanta till vårt betraktelsesätt. Kamerans "öga" förfogar däremot över ingen sådan flexibilitet. Eftersom vi ser på bio det vad kameran har sett, förekommer scenen från världen som en oförändrabar enhet beroende på vår observeringsperspektiv, och distribuitonen samt relationer mellan objekter förekommer som konstanta företeelser. Ett föremål övertäckt med ett annat kommer vi aldrig att se – och i verkligheten behöver vi bara en lite rörelse av vårt egna huvud. För att göra det klarare, måste vi bara komma ihåg hur många gånger vi har blivit "nervösa" på bio eftersom objektet av vår nyfikenhet har blivit gömt, till exempel, bakom badrummets dörr, och att vi därför var tvungna att sträcka vår hals instinktivt, men förgäves.

3) På film ser världen annorlunda ut på grund av dess ram, eftersom den är omfattad av jämna, "skarpa" kanter, "placerad" eller "hittad" inom filmdukens fyrkantiga **ram**. Och vårt synfält är varken fyrkantigt eller omfattat av några "strikt" och konstanta gränser. Vi ser till 100 grader av kretsen i vilken vi befinner oss och till 72 grader i relativ skarphet (en femtedel av kretsen), och i en även större klarhet ser vi varelser inom kretsens mycket smalare segment. Alltså, människans blick kan inte igenkänna dem skarpa gränser av fältet i vilken det hela "spektrumet av skarpheter och oskarpheter" sträcker sig ut och samtidigt ses av oss, från dess helt klara del till den "oklara" delen, i vilken varelser "spekuleras", men inte igenkänns. Inom filmens "synfält" är allt, om kameramannen vill, lika klart och igenkännbart, och detta förstärkar varseblivelsen av den kända världen som något inramat, omfattat. Med andra ord delar filmen världen på två helt olika sfärer – den helt synbara och helt osynbara. Den vanliga

konsekvensen till dem ovan nämnda egenskaperna består av förändringen och relativeringen av naturliga (hur vi varseblir dem) storlekar, hastigheter och orienteringsvärden.

För att förklara fenomenet av storleksrelativering måste vi först påstå att den kanterna själva, både vertikala och horisontella, visar sig i filmen som en bestämd måttfaktor, som en faktor av vår storleksupplevelse, som ett element genom vilket relationer med detta som finns på inspelningen återställas oavbrutet. Om en människas visas, till exempel, vid filmramens rand, genom att hans kropp besätter nästan hela ytan av inspelningen från den undre till den övre horisontella randen, ser han ofta högre ut än han egentligen är eftersom han är lika hög som det "högsta" objektet på filminspelningen, och detta är filmramens vertikala sidan, alltså "höjden". Om en människa lägre än den ovan nämnda mannen, nämligen på ett sådant sätt att denna man är lägre än att den första mannen är mindre av ramens sida vid vilken han befinner sig, står bredvid honom i ett annat exempel, kommer den andra mannen att verka lägre än han egentligen är. Naturligtvis finns det många exempel till som visar hur ramen kan förändra åskådarns perspektiv på naturliga storlekar och bidra till att dessa verkar relativa. Eftersom ramen eliminerar miljön genom vilken storleksrelationer åstadkommas, händer det ibland att vi inte alls vet hur stort är ett föremål som vi känner. På inspelningen, till exempel, ser vi en flaska som innehåller en dricka som vi känner, till vilket vi sluter oss på grund av dess etikett. Plötsligt rör sig flaskan, och först i den nästa inspelningen tar vi reda på att det handlar om en enorm reklamflaska som en man gömd bakom etiketten håller. Genom ramen eliminerades miljön, de övriga föremålen som skulle syfta på flaskans ovanliga storlek och den undre horisontella randen även "knipsade av" benen av mannen som håller flaskan. I verkligheten skulle vi aldrig missta oss – detta är den första slutsatsen, och den andra är följande: det är uppenbart att människan är den mest osvikliga storlekskonstant på film. Vi vet nämligen alltid ungefär hur mycket människan är stor och hög. Så skattar vi också storleken av dem övriga, särskilt dem okända föremålen. Skillnader mellan höjder hos människor, fastän olika verkningar på åskådaren kan åstadkommas med hjälp av dessa, olika "effekter", som i sagor eller i filmen om Gullivers resor, kan i flesta fall praktiskt bli förbisedda.

Med hansyn till relativeringen av hastigheter fungerar ramen på ett liknande sätt. En rörelse som visas på filminspelningen kommer att ofta verka snabbare eller mer långsam än i verkligheten just på grund av ramens avgränsning. Hjulen på tåget inspelat på nära håll kommer att röra sig snabbare (skenbart) från den ena till den andra vertikala randen än i den verkliga iakttagningen eftersom de dyker upp och försvinner plötsligt vid ränderna som visar hastigheten med vilken denna resa gjordes som inte är bara del av verkligheten, men också av filmen. Detsamma gäller för om tåget inspelas på långt håll, som kommer att verka mycket mer långsamt eftersom i fallet av en längre dröjning kommer vi att bli medvetna om dess längre fart från den ena till den andra randen av filmduken. I verkligheten kommer vårt fel i hastighetsperceptionen att bli något mindre i båda fall; om vi betraktar ett tåg på vilket som helst avstånd, kommer vi att sluta oss till att dess hastighet är ungefär samma eftersom alla övriga element i vårt livsområde som vi delar med tåget påpeka dess egentliga hastighet.

Medan vi slutligen aldrig förlorar vår orienteringsförmåga inom ett litet rum i vilket vi befinner oss, dvs. förmågan att vi vet, även utan betänkande, vad är framför och vad bakom oss, vad är till höger eller till vänster av oss, kan dessa orienteringsvärden bli totalt

deformerade på film på grund av dess ram. Genom ramen blir enskilda varelser separerade från deras naturliga område, och eftersom kameran kan ta dem upp från olika vinklar och positioner, genom vilket åskådaren placeras i annorlunda spatiala relationer med dessa objekt, blir förnimmelsen av dem här varelsernas placering i ett rum lätt förlorad, deras rörelseriktning blir odeterminerbara, och deras ömsesidiga spatiala relationer blir helt obestämbara. För att göra det klart, låt oss föreställa följande exemplet: om vi vill gå från vårt hem till en park eller ett badhus som befinner sig på ortens andra sida, måste vi först gå genom olika gator; om gatorna "korsas" under den rätta vinkeln, som vi antar, måste vi gå en gång till höger, en annan gång till vänster i relationen med den rätta linjen som förknippar vår lägenhet med vår destination. Vi kommer alltså att gå en gång till höger, en annan gång till vänster, men vi kommer att hålla oss vid den primära riktningen och vi kommer inte ens att undra över sättet av vår skridning genom staden. Om, å andra sidan, densamma rörelsen tas upp av kameran och om vi går en gång till höger, en annan gång till vänster, verkar detta för åskådarna som om vi inte kommer att gå någonstans. Efter upptagningen i vilken vi gick från höger till vänster kommer åskådaren att uppfatta den där upptagningen som om vi bestämt oss att återvända eller som om vi avvågat. I filmupptagningen kan åskådaren nämligen inte se den hela staden och vårt krokiga rörelsesätt i sin helhet. Han bara ser det som befinner sig inom upptagningen (i detta fall "inom ramen"), han kan inte orienteras enligt stadsmärkena, han orienteras genom filmen, genom filmorienteringslogiken, och så kommer han att uppfatta förändringen av rörelseriktningen antingen som en medveten ändring av bestämningen av den som går eller som en vandring.

På grund av ramens bestånd realiserar filmen sina särskilda spatiala egenskaper, dvs. den visade världen blir underordnad av dess specifika spatiala lagar. Dessa lagar är verkligen specifika, och därefter är vetenskapen om dem fundamentet till varje professionella filmupptagning, detta tillhör till "hantverket" av varje professionella filmskapare.

4) En olikhetsfaktor kan också vara den ovan nämnda skillnaden mellan människans sinnesfält och sinnesfältet som skapas genom film, och denna skillnad består av **frånvaron av den non-visuellauditiva** världen eftersom film stimulerar direkt bara två sinnen – hörsel och syn. Ibland visar film, nämligen den så kallade stumfilm, bara det visuella fältet, därför är den hela non-visuella sinnesvärlden borta. Detta beskrivs av Arnheim som skriv sin buk under stumperioden av filmens historia. I det ena och det andra fall kan man otvetydigt se skillnaden mellan den egentliga realiteten och filmens realitet. Eftersom denna skillnad är uppenbar, med hansyn till att filmens värld introduceras bara med två och inte med alla fem sinnen, behövs denna skillnad inte beskriva mer detaljerat, bland annat eftersom vi kommer att diskutera dess betydelse för den filmiska uttryck.

5) Film måste inte vara i färg, men också **svartvit** eller visad i en annan kromatisk teknik som skiljer sig uppenbart från världens naturliga färger. Genom användningen av den svartvita tekniken och övriga speciella kromatiska tekniker förändras vår miljö rasant. Detta kommer också att diskuteras i en av dem följande kapitlen. Detsamma gäller för belysningen som i filmen kan skiljas mycket från belysningen i världen i vilken vi lever.

6) I sin bok håller sig Arnheim inte så mycket vid några av dem mest intressanta olikhetsfaktorerna eftersom han förmodligen betraktar dem som även för mycket uppenbara enheter. Emellertid behöver man betona att realiteten kan modifieras genom talrika mekaniska, optiska och fototekniska procedurer – att rörelser kan accelereras, saktas, vrängas och stannas, att världen kan multipliceras genom upptagningen via olika prisms, att två verkliga händelser kan visas samtidigt genom metoden av dubbelextensionen, att en scen kan förvandlas långsamt till en annan, att denna kan försvinna i upptagningens försvärning eller skapas i dess avsvärning, och det finns talrika sätt att förändra, att transformera världen, som åstadkommas tack vare **trick**, som alla säger.

7) Den sista av den mer betydelsefulla transformationerna av världen, en obestridlig bevis att filmen ser och hör världen på ett annat sätt än vi, är en verkligen spektakulär transformation som består av **att visa realitetens spatiala och temporal dimension på ett diskontinuerligt sätt**. Rummet av världen i vilken vi lever ser vi i kontinuitet, i en obruten sekvens, inte i några strikt inramade och separerade avsnitt och, för att se två föremål som är också ganska nära till oss, måste vi "svepa" över rummet som befinner sig mellan dem med vår blick. Vi kan, om vi vill, även kisa lite under tiden mellan två iakttagelser, men då kommer vi att "se svärmet", dvs. vi ska bli medvetna om att vi avsiktligt inte ville se något som intresserar oss, men som trots detta existerar, detta mellanrum. Även om det ser ut (även om detta påstående är helt ofgrundat) som om vi verkligen kunde hoppa över något rum, förmågan att hoppa över någon tid, någon period realiseras bara i fantasi, till exempel i Wells' roman *Tidsmaskinen*. Om det ena och det andra vore möjligt i verkligheten, talrika våra problem skulle bli lösna – plötsligt vore vi i en plats där inte något krig rasar eller vi skulle "hoppa" i en framtidsperiod i vilken en medicin mot en idag obotlig sjukdom kommer att uppträffa. Rum och tid är en kontinuerlig sekvens, och i denna sekvens existerar vi kontinuerligt – och däremot kan vi inte göra någonting.

I filmen kan emellertid två upptagningar av avlägsna föremål eller platser upptas separat, till exempel en bok på bordet framför oss och klockan på väggen bakom oss, och när dessa två upptagningar förknips genom monteringsprocessen, den så kallade klippningen, under projektionen kommer bokupptagningen att bytas ut med klockan i en "ogreppbar" hastighet, i en helt oöverskådlig transition. Eller, mer uppenbart, kan vi ta upp någon örtens växt från momentet där denna "sköt upp" från jordens yta första gången till momentet där denna är helt blommande. Ur densamma positionen, så att den upptagna växten blir alltid i densamma platsen, och i regelbundna tidsavsnitt kan vi ta upp flera kvadrater varje gång och i slutet kan vi projicera alla kvadrater tillsammans. I en tvåminutig film kommer vi att se örtens växt som egentligen dröjer en eller flera månader. Alltså åstadkommer ett filmiskt tidshopp. Likaså kan livet av en femtiårig gammal visas i en tvåtimmarsfilm, och filmen "hoppa" obehindrat till framtiden och dåtiden under berättelsen av denna livshistoria; händelser förekommer i tur och ordning, riktning och rangordning som är karakteristisk för film, och detsamma gäller för rasanden genom tiden enligt filmskaparens vilja.

Detsamma gäller för ljud. Tågsirenenens pip i fjällen byts ut plötsligt med "" av ett skepp mitt i havet. Det är obestridligt att den igenkännbara världen ses och hörs genom filmen på ett sådant sätt att vi inte kan se denna utan filmens "hjälp".

6.2 "Film: underhållning, genre, stil - Diskussioner"

(Turković, Hrvoje. *Film: zabava, žanr, stil – rasprave*. Hrvatski filmski savez. Zagreb 2005.)

II. GENRE OCH GENRER

Vad är en filmgenre

A. Terminologiska avgränsningar av begreppet "genre"

1.1. Vad betecknar ordet "genre"?

En genre är *filmartens art* (Turković 1991). Bland olika slags klassificering eller kategorisering av enskilda filmer, deras "medlemsmässiga" sammanföring i typer, klasser, grupper, rader..., är genrekategorisering ett särskilt fall.

I den litteraturteoretiska traditionen omfattar ordet *genre* oftast resultatet av varje klassificering av litterära verk. I litteraturen betraktas nämligen den "grundläggande" uppdelningen på prosa, poesi, drama, på fiktion och nonfiktion, trivial och hög litteratur, men också i pikaresk, detektiv-, science-fiction-, kärleks- och övriga romaner respektive uppdelningen av dramat i tragedi och komedi samt uppdelningen av poesi i den lyriska och episka likaså som en *genrekategorisering*. Visserligen försöker teoretiker ge en särskild benämning för var- och en av dessa kategoriseringar och begränsa användningen av begreppet "genre" till endast den "grundläggande" uppdelningen ("drama", "poesi", "prosa" – jämför det med försök av Pavličić 1983), men detta har inte alls accepterats.

Dock, i den filmiska (inhemska) jargongtraditionen omfattas den allmänna företeelsen av filmernas uppdelning i likartade grupper av begreppet *filmarter*: så betecknas varje differentiering av filmgrupper enligt ett gemensamt kriterium. Men ibland används namnet *genre* inom filmkritiken och teorin på ett generellt sätt, synonymt med begreppet *art*. En *genre* omfattar enligt detta spelfilmens underarter, men även dokumentärfilmen betraktas ibland som en självständig genre, och ibland betecknas underuppdelningar i dokumentär- och experimentfilmen som genremässiga ("dokumentärgenrer"). Det kan faktiskt ske att varje bestämbar filmart kallas för *genre* när man pratar om film. Men en sådan begreppsexpansion är ovanlig och betraktas som en *figurativ generalisering*, en betecknad överföring till en inadekvat domän. Denna är också en indikation på en viss metodologisk omognad genom vilken uppdelningar med olika kriterier och omfattningar placeras i samma klassificeringskorg.

I den filmvetenskapliga teorin, historien och kritiken, men också i det vardagliga samtalet om filmer betecknar nämligen begreppet *genre* framst en ganska specifik uppdelning och kategorisering av filmer: *genre* betyder ofta just *spelfilmens underart* i samtalet om filmer. Därför ses den spontana beteckningen av dokumentär- eller upplysningsfilm som en självständig genre eller liknande bara som överförd, figurativ, och inte som ordagrann. Om du nämligen ger biobesökarna uppgiften att räkna upp genrer snabbt (och jag har gjort en sådan enkät under mina föreläsningar på den kroatiska Akademin för dramakonst), kommer antagligen följande spelfilmarter att nämnas: *komedi*, *kriminalfilm (deckare)*, *västern*, *kärleksfilm/melodram*, *science fiction*, *skräckfilm (horror)*, *musikal*. Åtminstone nämner de flesta en större del av dessa kategorier. Oftare nämnas, till exempel, genrer som *äventyrsfilm*, *actionfilm*, *krigsfilm*, *historisk film*, *gangsterfilm*, *thriller*, *spionfilm*, *erotisk film* och *drama*, och andra kommer också att nämna, med större osäkerhet, *porrfilm*, *psykologisk film* eller *social-psykologiskt drama*, och här och var nämner någon också *road-movie*, *svart film*, *fantasi*, *filmsaga*, *kvinnofilm* osv. Med de sistnämnda kommer man inte att vara helt säker om det verkligen handlar om genrer.

Det finns dessutom en standardkrets av nämnda genrer i kritik, teori, historia, guider osv. Till exempel, Marc Vernet nämner i sitt, flera gånger tryckta uppslagsord: *västern*, *deckarfilm*, *skräckfilm*, *komedi*; men också *dramatiska komedi*, *psykologiskt drama*, *musikal*, *gangsterfilm*, *krigsfilm*, *biografisk film* (Vernet, 1978). Ira Konigsberg (1987: 143-144) nämner under uppslagsordet "genre" *gangster-*, *deckare-*, *krigs-*, *skräckfilm*, *musikal* och *västern* och dessutom *komedin* som en omstridd genre, men i separata uppslagsord nämner han också *science fiction*, *historisk film*... Standardguiden *Video Movie Guide* (Martin, Porter, årsbok) klassificerar filmen på följande sätt: *action/äventyr (Action/Adventure)*, *barn-/familjfilm (Children's Viewing/Family)*, *komedi*, *dokumentärfilm*, *drama*, *filmer på främmande språk*, *skräckfilm*, *musikal*, *mysterium/spänning*, *science fiction/fantasyfilmer (Science-Fiction/Fantasy)*, *västern*. Historikern John L. Fell nämner i avsnittet om Hollywood-genrer i sin bok *A History of Films*: *musikal*, *kriminal- (gangster-)film*, *deckarfilm*, *västern*, *"kvinnofilm"*, och han behandlade redan *komedin*. I den stora handboken *The Oxford History of World Cinema* (Nowell-Smith, 1996) behandlar kapitlet om genre *västern*, *musikal*, *kriminalfilm (Crime Movies)* och *fantasifilm*, men i kapitlet där det finns en översikt över stumfilmarter nämns också *komedin*, men i kontexten *trickfilm och animation*, *dokumentärfilm*, *avantgarde* och *filmserie*. I en bok som sysslar helt med filmgenrer (*Film/Genre*, 1999) nämner Rick Altman i *Genreregistret* (Altman 1999: 238-239) ett stort antal genrer, men de mest frekvent nämnda är *actionfilm*, *äventyrsfilm*, *biografisk film (biopic)*, *komedi*, *kriminal-/gangsterfilm*, *drama*, *episk film*, *film noir*, *skräckfilm*, *melodram*, *musikal*, *romans*, *science fiction*, *thriller*, *västern*, *kvinnofilm*. (Men han inkluderar också filmcykler som *buddy film*, *gymnasieskolfilm*, *jaktfilm*, *boxningsfilm* osv., och han behandlar också *animation*, *dokumentärfilm*, *bildningsfilm*, *filmnyheter*, alltså arter som vanligen betraktas som *släkten* i Kroatien (jämför med Peterlić, huvudredaktör, 1985/1990), och inte som *genrer*. Det är uppenbart att Altman betraktar varje uppdelning som "genre", trots att han fokuserar just på spelfilmkategoriseringen, och inte på vilken som helst kategoriskillnad, till exempel den mellan spelfilm och andra filmarter: i registret kan man inte ens hitta begreppen *fiction* eller *feature*). Förresten kan man varje dag hitta följande kategorier i tidningsrubriker om

programrepertoarer: *drama*, *actionfilm*, *äventyrsfilm*, *komedi*, *erotisk film*, *tecknad film* – och alla dessa är kategorier som förekommer efter filmtiteln i tidningen *Večernji list* (mars 1998). Alla dessa är, förstås, genrer, utom *tecknad film* som vi skulle betrakta som ett *släkte* (jämför med Turković, 1991). (För vidare information om genreklassificeringar respektive filmarter till se "Ramen 2: dramaklassificeringar".)

Spelfilmer kan även delas upp "ogenremässigt" – till exempel i svartvita spelfilmer och spelfilmer i färg, i kort- och långfilmer. För sådana klassificeringar används annorlunda termer för filmarter (man pratar, till exempel, neutralt om den här och den där *filmarten* eller, till exempel, om *filmkategorier* osv.; jämför med Turković, 1991).

1.2. Genre, övergenre, undergenre

Genreklassificering kan producera både över- och underordnade genreklasser. Dessa klasser fick sina namn som syftar på deras ömsesidiga hierarkiska relationer samt på faktumet att dessa klasser fortfarande hör till *genreklassificering* och inte till någon slags klassificering.

Det handlar om begreppen *övergenre* och *undergenre*, varvid *övergenre* betecknar en genreklass som är överordnad till *grundläggande genrer* och omfattar flera grundläggande genrer, och *undergenre* betecknar en genreklass som är underordnad till en viss genre och underförstår förekomsten av övriga likartat underordnade klasser, övriga undergenremässiga arter som är släktmässigt underordnad till den givna genren.

Till exempel kan bestämmelsen *actionfilm* betraktas som *övergenremässig* på grund av dess frekvens i våra repertoarfilmklassificeringar eftersom detta begrepp omfattar en viss genregrupp: äventyrsfilm, västern, kriminalfilm och några genrer till. Begreppet *fantasifilm* är också *övergenremässig*: denna omfattar science fiction, skräckfilmer, *Sword-and-Sorcery-filmer* och filmsagor. Detsamma gäller för bestämmelsen *spänningsfilm* som omfattar kriminalfilmgenrer, skräckfilmgenren, äventyrsfilmer (de flesta actionfilmerna)...

Vidare kan uppdelningen av kriminalfilm i deckarefilm, gangsterfilm, thriller och fängelsefilm betraktas som *undergenremässig*... Eller uppdelningen av äventyrsfilmer på jaktfilmer, *road-movie*, exotiska äventyrsfilmer, spionfilmer osv.

Undergenreklassificeringen behöver inte vara oföränderlig eller utförlig: en viss *cykelns* förekomst inom en genre kan producera en ny underart (t.ex. förekomsten av road-movies gav äventyrsfilmen en ny underart eller "moderniserade" den), och en enskild film kan dyka upp som inte infogas idealt i en existerande undergenre, trots att denna passar bra i de grundläggande genreramer (t.ex. "Brottens rytm"/*Ritam zločina* av Zoran Tadić – 1981 – trots att filmen är närmast till undergenren *thriller*, glider denna ur thrillerns konventionella gränser på grund av dess "metafysisk-fantasiska" komponent, men fortfarande inte ur kriminalgenrens gränser).

Likaså behöver övergenreklassificeringen inte vara uteslutande eller stabil, dvs. varken måste övergenremässiga bestämmelser utesluta varandra eller bli alltid samma, och de måste inte alltid vara mycket pålitliga vid användningen. Det sker nämligen ofta att de övergenremässiga bestämmelserna överlappar varandra: science-fiction-filmer hör inte bara till fantasi-, men

ofta även till actionfilmgenren. Actionfilmer är vanligen spänningsfilmer, så att de två bestämmelser kan överlappas, trots att de inte helt motsvarar varandra (historiska spektakel är actionfilmer, men de måste inte vara typiska spänningsfilmer).

Även den grundläggande genreklassificeringen är inte uteslutande, trots att denna kan betraktas tillfälligt på detta sätt. Till exempel, science fiction är ibland bestämd enligt äventyrsprincipen (*Star Wars/Stjärnornas krig*), den kan formuleras enligt den kriminalistiska principen (*Blade Runner*), enligt en skräckförlaga (*Alien*). Komedin kan glida till melodram (romantiska komedin *Monkey Business/Föryngringsprofessorn*), musikalen är i reglen melodramatisk (*Top Hat*), kriminalfilm kan också vara spionfilm (*Sabotage/Fåglarna sjunga kl. 1.45*), västern kan också vara psykologiskt drama (*High Noon/Sheriffen*) osv.

Ibland kan det alltså ske att en viss kategorins integrationsgrad i en viss miljö eller hos en given klassifikatör bestämmer vad kommer att betraktas som genre, vad som övergenre och vad som undergenre. Till exempel, i Kroatien betraktas *kriminalistisk film* som en grundläggande genre, medan *thriller*, *gangsterfilm*, *deckarfilm*, *polisfilm*, *fängelsefilm*... betraktas som kriminalistiska filmens undergenrer. Emellertid betraktades *gangsterfilm*, *deckarfilmen* och *thriller* till sist som grundläggande genrer i USA, medan *crime film* var antingen synonymt med *gangsterfilm* eller en övergenrebäddad expertisbestämmelse för *gangsterfilm*, *deckarefilm* och *thriller* (jämför med betraktelser hos Kaminsky, 1974; 18-19). Bara idag diskuterar man i den anglosaxiska genretaditionen om *kriminalfilm* mer och mer som en släktkategori som omfattar *gangster*-, *deckar*- och övriga filmer, analog till vårt begrepp *kriminalistisk film* (jämför med Nowell-Smith, 1999), antagligen under inflytandet av den europeisk-kontinentala traditionen (huvudsakligen den franska).

Dessutom vacklar begrepp för en redan formulerad genreart, precis som iakttagelsen av det genrebäddade läget hos en viss filmrad. Enligt Rick Altman, till exempel, föregicks begreppet *musical* i Hollywood-traditionen av begreppen *musical comedy* (musikalisk komedi), *musical drama* (musikaliskt drama), *musical romance* (musikalisk romans), *musical farce* (musikalisk fars) eller av ordkombinationer som *all-talking*, *all-singing*, *all-dancing musical melodrama* (allpratande, allsjungande, alldansande musikalisk melodram) (Altman, 1999; 53). Västern förekom först i form av *Wild West Films* (vildvästfilmer), *western chase films* (västernjaktfilmer), *western comedies* (västernkomedier), *western melodramas* (västernmelodramer), *western romances* (västernromanser) och *western epics* (episka västernfilmer), och det fanns också bestämmelser utan adjektivet *western* (t.ex. *cowboy pictures* – cowboy-filmer, en beteckning använd i Kroatien under 1950- och 1960-talet), och senare etablerades dessa bestämmelser bara som *västern* (Altman, 1999; 36). Likaså hade många filmer som var retrospektivt identifierade som medlemmar av en senare strikt begränsad genre först deskriptiva namn som betonade deras olika egenskaper, och inte nödvändigt de viktigaste enligt vilka man kunde identifiera dessa filmer som filmer av en viss genre (t.ex. reklamerades biografiska filmen genom att säga att det handlade om en *historisk romans*, en *äventyrsfilm* eller en *melodram*; och de tidiga västernfilmerna reklamerades enligt deras "cykelegenskaper" som förknippade dem med filmer som inte hade några egenskaper av västerngenren (t.ex. var de förknippade med "järnvägsfilmer", reseskildrings- eller kriminalfilmer – kapningar, förföljerser) (jämför med Altman, 1999; 61).

1.3. Filmcykler, serier, filmserier och filmuppföljare

Det sista syftar på klassificeringar som är förbundna, men inte identiska med genreklassificeringen. Det handlar nämligen om uppdelningar i *filmcykler*, *serier*, *filmserier* och *filmuppföljare*.

(a) *Filmcykler* representerar en strikt protogenremässig företeelse och ofta förekommer de som genrens beståndsdel, som temporära "kristalliseringar", de är även iakttagna som en slags undergenrer och ibland som fullständiga genrer. I alla fall är cyklarnas förekomst i spelfilmkinematografi betingad av liknande tendenser som uppfylls också genom förekomsten av genrer (mer om detta ner i 4.2). Under begreppet *filmcykel* förstår vi en protogenremässig rad av filmer som är antingen historiskt specifik, mer kortlivad än en "stark" genre och oftast mer lokal (vårdad i en viss miljö, i ett visst filmproduktionsbolag, och ibland är dess bärare endast en person), eller det handlar om en sporadisk "linje" som kan vara ganska långvarig, men inte etablerad som en separat genre. Exempel på filmcykler är rader av *boxningsfilmer*, *ubåtsfilmer*, *filmer för tonåringar*, *nostalgifilmer* osv. Men även de så kallade *psykologiska filmer* (*psykologiska dramer*), *sociala filmer* (*sociala dramer*; i USA var de ibland också kända som *socialproblematiska filmer* eller *social problem films* på engelska) och övriga kan betraktas som filmcyklar.

Filmcyklar skönjer sig oftast på grund av deras karakteristiska tema (typen av deras narrativa linje). Till exempel omfattar en *road-movie*-cykel filmer i vilka hjältar åker bil på vägen från ort till ort och upplever därvid alla möjliga saker. En *katastroffilmcykel* omfattar filmer i vilka vi får följa hjältar vid en naturkatastrof (jordbävning, brand, flod...) och i vilka vi följer narrativt hur de klarar sig med katastrofen. En cykel av *biografiska filmer* följer karriären av en viss eminent person (i USA används denna cykelart av bolaget Warner Brothers under 1930- och 1940-talet, men denna överlevde till idag på ett utblandat sätt och i olika miljöer). En cykel av *psykologiska filmer* utgörs av filmer som fokuserar sig på att visa det psykologiska beståndet respektive genomarbetningen/utvecklingen av huvudkaraktärens eller huvudkaraktärernas psykologiska bestånd.

Trots att filmcyklar har många saker gemensamma med genren, och ibland är de delar av en viss genre (till exempel, en psykologiskt drama är delen av drama, *road movies* hör till äventyrsfilmen, en biografisk film kan vara en form av historiska filmen, men också av ett filmdrama), saknar de (retrospektivt sett), eller för dem etablerades fortfarande inte (prospektivt sett), både en *imaginativ fruktbarhet* för att ha bredare och mer långvariga variationer (och detta är känslan som karakteriserar genren) eller så klart framträdande *ikonografiska egenskaper* enligt vilka vi kan känna igen dem på den första blicken. Ofta känner vi igen tillhörighet till en cykel först när vi har sett en stor del av filmen, det finns inga så klara antydande märken så att vi kan känna igen på första gången till vilken protogenre filmen hör. Därmed förknippas faktumet att en cykel fortfarande inte kan utveckla sin *inre normativa regulativ* (arbetet inom en filmcykel ses som mer fakultativ än arbetet inom genren, denna stimuleras mer genom ett "godtyckligt" mode än genom plikter betingade av en viss genre). Om vi nämligen känner att en viss tematisk rad dyker upp på ett produktiv-receptivt

sätt, och om vi inte är säkra på dess perspektiv, på dess längre fortbestånd, dess "integritet" och receptiva rotfasthet, om vi inte har en "känning" av dess normer – så pratar vi om en *filmcykel*.

(b) *Teve-* och *filmserier* är en dock något annorlunda kategori. De är inte en typiskt självständig genre, trots att de oftast hör till en viss genre (det finns alltså gangster-, polis-, science-fiction-, melodramserier och filmserier), och de är ofta historiskt viktiga för att artikulera en viss genre. En *teve-* och *filmserie* är nämligen varje filmrad i vilken det handlar om samma huvudkaraktärsgrupp, om deras liv och miljö, och dessutom konfronteras den centrala karaktärsgruppen med en repertoar av problem bundna med livet. Viktigt för teve- och filmserien är att vi följer en bunden karaktärsgrupp och deras livsvärld från avsnitt till avsnitt, att vi på något sätt blir släkta med dem.

Medan emellertid varje avsnitt i en *teveserie* har sin egna narrativa finalitet och man inte behöver känna den föregående episoden för att titta på en viss episod, och den narrativa linjen kommer inte att sluta i den nästa episoden (trots att man räknar med att vi redan identifierar oss med en viss karaktär och hans/hennes huvudlivssituation), i en *filmserie* kommer några av dem viktigaste intriger i föregående filmen inte att upplösas helt, egentligen förblir ett viktigt narrativt problem vanligen öppet för att väcka vår nyfikenhet om följande filmen i raden, med vilket underförstås att man vet om dem narrativa linjerna i föregående filmer. En *filmserie* är alltså en oavbruten narrativ linje som skönjs bara i delvis avrundade *episoder*, medan en *teveserie* är en rad av lokala narrativa linjer som är relativt oberoende av varandra, självständiga episoder. Naturligtvis kan gränsen mellan film- och teveserien inte ens vara strikt: ibland är det även svårt att bestämma om det handlar om en film- eller teveserie (ofta blandas de två begreppen samman) eftersom de viktigaste problemen av enskilda episoder kan bli upplösta även om några narrativa linjer förblir öppna (till exempel i den amerikanska serien *Homicide Squad*: brottsfall i en viss episod blir vanligen lösta, episodens narrativa linje blir avrundad, medan några av relationer mellan deckare blir öppna och flyttar utvecklingmässigt från episod till episod). En vidare aspekt för att skilja mellan en teve- och filmserie är ibland – antalet av fortsättningar (filmserier tenderar att ha talrika fortättningar – att bli rena *bandmaskar*, vilket är en sardonisk benämning för dem i Kroatien, medan teveserier som den brittiska serien om Hercule Poirot har åskådligt antal av episoder som är bestämt i förväg).

Trots att genren, som vi har sagt, omfattar både teve- och filmserier, består denna inte bara av dem. För att höra till en viss genre behöver filmer vanligen inte underförstå så närstående förbindelser som dem i teve- och filmserier. Filmer inom en viss genre (t.ex. två västern som John Fords *Searchers/Förföljaren* och Howard Hawks' *Rio Bravo*) behöver inte ha samma karaktärer eller utspela sig i samma livsmiljöer. Dessutom behöver problematiska situationer inte vara förbundna, de kan vara ganska annorlunda i förhållande till föregående filmer, och de är ofta medvetet annorlunda. Filmer inom en genre är vanligen helt enskilda, atomiska verk – som har sina egna narrativa linjer, sina egna karaktärer, sina egna miljöer.

Om vi jämför relationer inom en genre/cykel och teve-/filmserie med förhållandet mellan människor, den hela bilden kommer att se så ut: förbindelser mellan filmer inom en genre och

cykel liknar mer förhållandet mellan medborgare som lever i samma stad, som lever på samma sätt, som är konfronterade med ett liknande spektrum av livsproblem, men inte känner varandra: de är förbundna med varandra bara tack vare identiska, men indirekta relationer hos medborgare. I motsats till detta liknar relationer i en teve- och filmserie släktrelationerna inom en viss familj eller bundna relationer mellan grannar i ett hyreshus eller en provinsial gata – de liknar relationerna mellan människor som lever tillsammans och spelar en direkt roll i andra personernas liv. Förhållanden mellan medborgarna kan likna släktrelationerna eller förhållanden mellan grannar, men de är dessutom bredare och mer indirekta, släktrelationerna är bara en särskild art av förhållandena mellan medborgare.

Men, även om de är mer allmänna, är relationerna bland filmer inom en genre helt säkert mer närstående till varandra än relationer bland filmer av olika genrer. Medborgare lever bland annat i "samma värld" (samma stad, ort, by, de går och möter varandra på samma gator, byggnader, promenader, de har problem betingade av densamma miljön och bundna angelägenheter), medan medborgarna från olika städer inte delar detta med varandra. Därför är genrer, teve- och filmserier besläktade, fastän sinsemellan olika filmkategoriseringstyper.

(c) I den här kategoriseringsraden behöver man också nämna *filmuppföljarna*. De uppkom under tiden där film- eller teveserier inte fanns på bion (de flyttade till TV-programmet), men det fanns fortfarande tendenser att utnyttja den särskilda attraktionen av en viss karaktär eller karaktärsgrupp och hans/hennes/deras livssituation i nästa filmen. Därför är det mycket sparsamt med filmuppföljarna, mer sparsamt än med filmcyklar, och det är mest sparsamt än med episoder i teve- och enskilda filmer inom filmserier. Det är tillräckligt att en annan film uppkommer efter den första och att denna betraktas som uppföljare. Sådana var, till exempel, uppföljarna av Francis Ford Coppolas *The Godfather/Gudfadern*, av Richard Lesters *The Three Musketeers/De tre musketörerna*, av George Lucas' *Star Wars/Stjärnornas krig*; uppföljarna av *Star Trek*, av *A Nightmare On Elm Street/Terror på Elm Street*, *Friday The 13th/Fredag den 13:e*, av *Superman*, *Batman*, *The Matrix*, *Harry Potter*, *Lord Of The Rings/Sagan om ringen*. Filmuppföljarna är egentligen de nutida kinematografiska arvingar av teve- och filmserier som uppkommer i en mer fakultativ och osäker ordning.

Filmseriens ursprungliga former (t.ex. *soap opera*) har hållit kvar bara på TV-programmen och blev deras viktiga beståndsdelar.

7. Ordlista

7.1 Svensk-kroatisk

Begreppet	Definition	Översättning	Översättningens källa

dystopi, en, dystopier	negativ framtidsvision	distopija	http://eugenika.webs.com/distopijafilmovi.htm
iscensättning, en, iscensättningar (deverbativum av verbet iscensätta)		scenografija	översätt inom kontexten av texten <i>Dystopi och jordens undergång</i>
genre, en, genrer		žanr	Lexin Online
subgenre, en, subgenrer		podžanr	Turković, Hrvoje. <i>Zabava, žanr, stil</i> . Hrvatski filmski savez. Zagreb 2005.
mise-en-scène		mizanscena	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1092
katastroffilm, en, katastroffilmer		film katastrofe	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1878
manus, ett, manus (också: filmmanuskript, en)		scenarij	Lexin Online
producent, en, producenter		producent	Lexin Online
distributör, en, distributörer		distributer	Lexin Online
storyboard, en, storyboardar	ett bildmanus där filmens tagningar ritas upp på papper; ett underlättande verktyg vilket gör inspelningen lättare genom att man i förväg komponerat bilden, så att man slipper vara visuellt kreativ och fundera ut de bästa vinklarna	knjiga snimanja; storyboard	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=823 http://www.karaulafilm.com/storyboard.php
förproduktion, en, förproduktioner		predprodukcija	http://www.europski-fondovi.eu/tags/kreativna-predprodukcija

inspelning, en, inspelningar		snimanje	Lexin Online
redigering, en, redigeringar	att ordna bilder till en meningsfull sekvens med visuellt sammanhang och flöde	montaža	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1115
postproduktion, en, postproduktioner (också: <u>post</u>)	allmän benämning på en films efterproduktion. Efterproduktionen innebär klippning, ljudläggning, muskilläggning med mera och görs efter att filmen är inspelad	postprodukcija	http://www.adu.unizg.hr/prilozi/dokumenti/knjiznica/Digitalna_montaza_i_postprodukcija.pdf
synopsis	Även kallat synopsis. Kort sammanfattning av filmens idé, innehåll och struktur. Skrivs före filmmanuset och har högst två sidor.	sinopsis	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1695
treatment	steget efter synopsis och outline. Beskriver filmens handling i en löpande text eller punktform på 10-20 sidor.	treatment	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1642
scenanvisning, en, scananvisningar	beskrivelsen om det som händer i scenen	uputa glumcu, didaskalija	http://translation.sensagent.com/SCENANVISNING/sv-hr
manusförfattare, en, manusförfattare		scenarist	Lexin Online (begreppet översatt med hjälp av dess beståndsdelar)
scenangivelse, en, scenangivelser	beskriver om scenen är utomhus eller inomhus, om det är dag, natt eller kväll etc.	(egzaktan) opis filmskog prizora	http://www.hrleksikon.info/definicija/scenarij.html
Blockbuster/storfilm		blockbuster	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1251
Method Actor		metodski glumac	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1069 (där finns det bara begreppet "metodska

			gluma")
Method Acting	Metod för att skådespelaren ska kunna identifiera sig med karaktären i manus. Går ut på att skådespelaren spenderar tid med exempelvis en förbrytare, skådespelaren ska då inte agera utan reagera. Han eller hon ska använda sina erfarenheter för att fullständigt identifiera sig med sin roll.	metodska gluma	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1069
anslag, ett, anslag		uvod	översatt med hjälp av kontextet
fördjupning, en		Zaplet	http://hr.wikipedia.org/wiki/Drama
klimax, en, klimaxer (konflikt-upptrapning)		vrhunac	http://hr.wikipedia.org/wiki/Drama
konflikt-förlösning, en, konflikt-förlosningar (upplösning)		Rasplet	http://hr.wikipedia.org/wiki/Drama
avtoning, en, avtoningar		svršetak	översatt med hjälp av kontextet
regissör, en, regissörer		redatelj	Lexin Online
regiassistent, en, regiassistenter		pomoćni redatelj, pomoćnik redatelja	Lexin Online
produktionsledare, en,		voditelj	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1871

produktions- ledare		produkcije	
inspelnings- ledare, en, inspelnings- ledare		asistent režisera	http://www.filmski.net/vijesti/kratki-film/1641/tko-je-tko-na-setu
scripta, en, scriptor	Scriptan assisterar regissören genom att skriva ned detaljer kring inspelningen (till exempel om huvudkaraktären hade glasögonen på sig eller inte i scenen), och noterar avvikelser från filmmanuset. Scriptan är viktig därför att film spelas in i fragment, vilket gör att det blir svårt att hålla reda på detaljer när en scen kan spelas in under flera olika tillfällen.	<i>script supervisor</i> (asistent koji redatelj pomaže pri snimanju scena onako kako su opisane u scenariju)	http://www.voodooofilm.org/ordlista/term/scripta
ljussättare, en, ljussättare		dizajner svjetla	http://www.adu.unizg.hr/tvrasvjeta/htms-tvrasvjeta/snimanje.htm
rekvisitör, en, rekvisitörer		rekviziter	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1644
attributör, en, attributörer		<i>standby prop man</i> (pomoćnik rekvizitera)	http://www.creativeskillset.org/film/jobs/props/article_3912_1.asp
kostym, en, kostymer		kostimograf	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=852
patinerare, en, patinerare	Behandling av (nytt) material, såsom kläder, så att det ser gammalt ut. Den som utför arbetet kallas patinerare (scenics).	patiner	översatt med hjälp av kontextet

maskör, en, maskörer		šminker, masker	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1835
ljudteknik, en, ljudtekniker		tehničar za zvučne efekte	http://mrav.ffzg.hr/zanimanja/book/part2/node1703.htm
passare, en, passare		tehničar za klapu (tj. osoba nadležna za filmsku klapu)	översatt med hjälp av kontextet
klippare, en, klippare		montažer	översatt med hjälp av kontextet
att eftersynka (subst. – eftersynkning)	att ta om ljudet efter filminspelningen och se till att det ändå stämmer med den bild man tidigare spelat in	post- sinkronizirati (naknadno ozvučiti film)	http://onlinerjecnik.com/rjecnik/komentari/507908
grodperspektiv, en		žablja perspektiva	Lexin Online
fågelperspektiv, en		ptičja perspektiva	Lexin Online (begreppet översatt med hjälp av dess beståndsdelar)
panorering, en		panorama	Ante Peterlić. <i>Osnove teorije filma</i> . 2000.
tilt (också: <u>tiltning</u>)		naginjanje kamere	översatt med hjälp av kontextet
zoomning, en		zumiranje	Lexin Online
åkning, en		vožnja	http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=2017
stop motion		stop animacija	http://www.filmski.net/vijesti/animirani-film/931
matte painting		<i>matte painting</i> (obojani dio filmske kulise)	

motion capture		snimanje pokreta	http://www.kif.unizg.hr/download/repository/Kinematika_2012-2013.pdf
motion control		kontrola pokreta	översatt med hjälp av kontextet
animatronics		animatronika	http://hotlab.fer.hr/images/50009024/Diplomski_Capan.pdf
kompisfilm, en, kompisfilmer		<i>buddy-buddy</i> film (film o partnerima)	http://www.fak.hr/recenzije-2/lovricevi-evergreeni/smrtonosno-oruzje-1987

7.2 Kroatisk-svensk

Begreppet	Definition	Översättning	Översättningens källan
žanr		genre	Lexin Online
mjuzikl		musikal	Lexin Online
nadžanr		övergenre	Lexin Online (begreppet översatt med hjälp av dess beståndsdelar)
podžanr		undergenre	Lexin Online (begreppet översatt med hjälp av dess beståndsdelar)
fflmski ciklus		filmcykel, en, filmcyklar	Lexin Online (begreppet översatt med hjälp av dess beståndsdelar)
serija		serie, en, serier	Lexin Online
serijal		filmserie, en, filmserier	Lexin Online (begreppet översatt med hjälp av dess beståndsdelar)

filmski nastavak		filmuppföljare, en, filmuppföljare	Lexin Online (begreppet översatt med hjälp av dess beståndsdelar)
------------------	--	---------------------------------------	--

8. Litteraturförteckning

a) Primära källor:

Nemert, Elisabet & Rundblom, Gunilla. *Filmboken*. Natur & Kultur. Stockholm 1996/2004.

Peterlić, Ante. *Osnove teorije filma*. Treće izdanje. Hrvatska sveučilišna naklada. Zagreb 2000.

Turković, Hrvoje. *Film: zabava, žanr, stil*. Naklada Hrvatskog filmskog saveza. Zagreb 2005.

b) Elektroniska källor:

Lexin Online. URL: <http://lexin2.nada.kth.se/lexin> (hämtat 2014-06-12)

Filmski leksikon. URL: <http://film.lzmk.hr> (hämtat 2014-06-12).

Voodoo Film. URL: <http://www.voodooofilm.org> (hämtat 2014-05-18).

